

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**



特願平10-146407

(1)

【書類名】 証明請求書 (Request for Certification)
【提出日】 平成15年12月17日
【あて先】 特許庁長官殿
【事件の表示】
【出願番号】 平成10年特許願第146407号
【請求人】
【識別番号】 100097320
【氏名又は名称】 宮川 貞二
【証明に係る事項】
証明に係る書類名に記録した事項について相違ないことを証明してください。
【証明に係る書類名】 全部

【書類名】 特許願

【整理番号】 P98-35B

【提出日】 平成10年 5月27日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明の名称】 遊技機

【請求項の数】 11

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 アルゼ株式会社内

 【氏名】 小太刀 一良

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 アルゼ株式会社内

 【氏名】 中野 文夫

【特許出願人】

 【識別番号】 593075142

 【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

 【代表者】 岡田 和生

【代理人】

 【識別番号】 100081477

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 堀 進

 【連絡先】 0 3 - 5 2 9 6 - 7 4 4 8

【選任した代理人】

 【識別番号】 100079522

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 010906

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となることを予告する予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により開始した前記変動表示を前記特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、及び予め定めた複数の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定を行う制御手段とを備え、該制御手段は、前記特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた予告表示態様を現出するように構成され、該予告表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となる第 1 の確率を反映した第 1 の予告表示、及び所定の条件を満足した上で前記特定の図柄表示態様となる第 2 の確率を反映した第 2 の予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により開始した前記変動表示を前記特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、予め定めた複数の第 1 の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、及び予め定めた複数の第 2 の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定を行う制御手段とを備え、該制御手段は、前記特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた前記第 2 の予告表示態様を現出するように構成され、該第 2 の予告表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となる第 1 の確率を反映した第 1 の予告表示、及び所定の条件を満足した上で前記特定の図柄表示態様となる第 2 の確率を反映した第 2 の予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により

開始した前記変動表示を前記特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、予め定めた複数の第 1 の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、及び予め定めた複数の第 2 の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、を行う制御手段とを備え、該制御手段は、前記特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた前記第 1 及び第 2 の予告表示態様を現出するように構成され、該第 1 及び第 2 の予告表示態様は、少なくともいずれかが遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか記載の遊技機において、前記予告表示態様は、複数の予告表示図柄の組合せであることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 記載の遊技機において、前記予告表示図柄の組合せは、時間的順序条件を含むものであることを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 記載の遊技機において、前記予告表示態様は、前記予告表示図柄の組合せを構成する各図柄を前記時間的順序条件に従って表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか記載の遊技機において、前記特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、遊技の時間的变化に伴って異なり、その信頼度の時間的变化によって予告表示図柄を異ならしめることを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のいずれか記載の遊技機において、前記予告表示態様は、複数の予告表示図柄を連続して表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 9】

請求項 8 に記載の遊技機において、前記複数の予告表示図柄は、一定の物語性を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 10】

請求項 4 乃至 9 のいずれか記載の遊技機において、前記制御手段は、前記複数

の予告表示図柄の組合せからなる複数の予告表示態様を格納する予告表示記憶手段を有し、該予告表示記憶手段は、前記信頼度に対応した特定の予告表示態様を現出するように構成することを特徴とする遊技機。

【請求項 11】

請求項 4 乃至 10 のいずれかに記載の遊技機において、前記予告表示図柄は、前記図柄の変動表示の停止するタイミングに応じて与えられることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、該変動表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

例えば、弾球遊技機の一種のパチンコ遊技機においては、所定の条件が成立すると図柄を変動表示する図柄表示手段を設け、変動表示（又は可変表示）された図柄が所定の図柄の組み合わせで停止した場合に遊技者に利益を与えるようにしたものが提供されている。このような図柄表示手段として、近年では様々な演出が可能な液晶表示器等の電氣的表示装置が多く用いられている。

【0003】

このような電氣的表示装置では、例えば、変動表示が特定の図柄の組み合わせ（大当たり）で停止した時に遊技者に有利な開成状態に変換される可変入賞球装置の開成回数や、可変入賞球装置に入賞した遊技球の数等をリアルタイムで表示したり、大当たりをより派手に演出するために特定の図柄を表示した画面の背景を通常時とは異なる色調で表示したり、変動表示される図柄とは別の新たなキャラクターを出現させたり、特定の図柄があと一つ並ぶと大当たりになる状態（いわゆるリーチ状態）になったとき、それを通常の表示動作とは別の態様で表示することにより、遊技者に大当たりが近づいていることを認識させたりする等、遊技

者の興味を高める表示（演出）を行うことが可能となった。

【0004】

特に、遊技者の興味を高めるのに有用な演出動作は、前記「リーチ状態」での図柄表示で、「リーチアクション」とも呼ばれるものである。このリーチアクションが始まると、遊技者は表示装置の表示に注目し、大当たりの出現を期待することになる。リーチアクションの例としては、表示される図柄の変動表示速度を通常時に比べて変化させたり、図柄の可変時間を変化させたりする等があり、特定のリーチアクションで100%大当たりが出現する場合もある。すなわち、このようなリーチアクションは、遊技者に大当たりの出現を予告する表示である。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の遊技機の表示手段によるのリーチアクションは、図柄の変動速度や時間を変化させるという程度の比較的単純な方法で、遊技者に「大当たり」の期待を抱かせるものであり、このようなリーチアクションが出現しても「大当たり」図柄で図柄変動が停止するとは限らないので、遊技者の期待を裏切り、却って興味を損なう場合もある。

【0006】

また、リーチアクションとして、上記のような図柄変動の変化の他に、変動する図柄とは別の図柄（キャラクタ）を出現させるような変化を生じさせる遊技機においてもリーチアクションは単純な図柄表示で、大当たりがどの位の可能性で出現するかを示す情報（大当たり信頼度）を表示するものではない。いずれにしても、従来の単純なリーチアクションでは遊技者に飽きられ易く、遊技が単調になりがちである。

【0007】

従って、積極的に大当たり信頼度を報知することにより、明らかに「ハズレ」であるのに遊技者に過度の期待を持たせたり、遊技者の「大当たり」に対しての期待を裏切ることをなくし、その大当たり信頼度の報知についても、ただ信頼度を報知するだけでなく、変化に富んだ演出表示を行うことにより、遊技全体としての興味を高めることが期待できる。

【0008】

そこで、本発明の目的は、大当り信頼度の表示について、各々異なる信頼度を報知する複数の図柄について、各図柄を時間の経過に伴って出現させることにより、その出現した図柄の組合せで大当り信頼度の表示に変化をもたせた遊技機を提供することである。

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明の第1の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となることを予告する予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により開始した変動表示を特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、及び予め定めた複数の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定を行う制御手段とを備え、この制御手段は、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた予告表示態様を現出するように構成され、そして予告表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする。

【0010】

第2の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となる第1の確率を反映した第1の予告表示、及び所定の条件を満足した上で特定の図柄表示態様となる第2の確率を反映した第2の予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により開始した変動表示を特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、予め定めた複数の第1の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、及び予め定めた複数の第2の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定を行う制御手段とを備え、この制御手段は、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた第2の予告表示態様を現出するように構成され、そして第2の予告表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする。

【0011】

第3の態様は、遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、その

変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となる第1の確率を反映した第1の予告表示、及び所定の条件を満足した上で特定の図柄表示態様となる第2の確率を反映した第2の予告表示を行う予告表示手段と、所定の開始条件により開始した変動表示を特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、予め定めた複数の第1の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、及び予め定めた複数の第2の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定、を行う制御手段とを備え、この制御手段は、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた第1及び第2の予告表示態様を現出するように構成され、そして第1及び第2の予告表示態様は、少なくともいずれかが遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする。

【0012】

第4の態様は、予告表示態様は、複数の予告表示図柄の組合せであることを特徴とする。

【0013】

第5の態様は、予告表示図柄の組合せは、時間的順序条件を含むものであることを特徴とする。

【0014】

第6の態様は、予告表示態様は、予告表示図柄の組合せを構成する各図柄を時間的順序条件に従って表示することを特徴とする。

【0015】

第7の態様は、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、遊技の時間的变化に伴って異なり、その信頼度の時間的变化によって予告表示図柄を異ならしめることを特徴とする。

【0016】

第8の態様は、予告表示態様は、複数の予告表示図柄を連続して表示することを特徴とする。

【0017】

第9の態様は、複数の予告表示図柄は、一定の物語性を有することを特徴とする。

【0018】

第10の態様は、制御手段は、複数の予告表示図柄の組合せからなる複数の予告表示態様を格納する予告表示記憶手段を有し、この予告表示記憶手段は、信頼度に対応した特定の予告表示態様を現出するように構成することを特徴とする。

【0019】

第11の態様は、予告表示図柄は、図柄の変動表示の停止するタイミングに応じて与えられることを特徴とする。

【0020】

【作用及び効果】

本発明の第1の態様によれば、制御手段は、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた予告表示態様を現出するように構成されているので、遊技の時間的变化に伴って変化させ得る予告表示態様を認識することにより、遊技者は、どのくらいの信頼度があるのかを予測するという遊技に対する興味が高まる。また、予告表示態様の種類について熟知している遊技者は、その後の遊技の展開を容易に認識することができる。

【0021】

第2の態様によれば、制御手段は、遊技の時間的变化に伴って特定の遊技状態の出現についての確率を反映した第1の予告表示及び第2の予告表示を行う。第2の予告表示については、所定の条件を満足した上での特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定められた予告表示態様で表示されるので、予告表示態様の種類について熟知している遊技者は、その予告表示態様から容易に信頼度が認識できる。また、「大当り」への信頼度が高い場合、さらに、第1の予告表示によって遊技者の「大当り」への期待感を高めるべく演出が可能となる。

【0022】

第3の態様によれば、制御手段は、表示される第1の予告表示及び第2の予告表示は、予め特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して定められているので、表示される第1の予告表示及び第2の予告表示を関連付けることにより、信頼度をより詳細に表示することが可能になる。例えば、特定の図柄表示態

様と特定の第1の予告表示の組合せに対しては、特定の第2の予告表示を高い確率で表示できるようにすれば、これを熟知する遊技者にとっては、特定の第2の予告表示の出現を期待するという遊技性が高まる。また、例えば、第2の予告表示だけでは、特定の図柄表示態様となる信頼度が低くても、特定の第1の予告表示との組合せによっては信頼度が高くなるようにすれば、第2の予告表示だけでなく、第1の予告表示に対しても注目するので、特定の図柄表示態様への期待感を持続させるだけでなく、時間的経過に伴って期待感を高めることができる。

【0023】

第4の態様によれば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、複数の予告表示図柄の組合せで表わすことができる。

【0024】

第5の態様によれば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、複数の予告表示図柄の組合せで表示すると共に、それらの図柄の表示される時間的順序でも表示することができる。

【0025】

第6の態様によれば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、予告表示図柄の時間的経過を通じて表示されるので、時間的変化の伴った予告表示が可能となる。

【0026】

第7の態様によれば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度は、遊技の時間的変化に伴って異なり、その信頼度の時間的変化によって予告表示図柄を異ならせているので、特定の図柄表示態様の出現を期待する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【0027】

第8の態様によれば、予告表示態様は、複数の予告表示図柄を連続して表示するので、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度の変化について、より詳細な図柄による表示が可能となる。

【0028】

第9の態様によれば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度の変化に一

定の物語性を持たせているので、遊技者の予告表示に対する興味が高まり、遊技全体としての興味が高まる。

【0029】

第10の態様によれば、制御手段は、複数の予告表示図柄の組合せからなる複数の予告表示態様を格納する予告表示記憶手段を有し、この予告表示記憶手段から、信頼度に対応した特定の予告表示態様を現出する。例えば、特定の図柄表示態様の出現についての信頼度が高い場合には、特定の予告表示図柄の組合せからなる予告表示態様を高確率で表示するようにすれば、遊技者は、各予告表示態様に対応した信頼度を熟知することにより、表示されている予告表示から容易に信頼度を予測することができるようになる。

【0030】

第11の態様によれば、予告表示図柄は、図柄の変動表示の停止するタイミングに応じて与えられるので、変動表示の停止表示と予告表示との間に一体感が得られる。従って、変動表示の停止表示に注目する遊技者は予告表示の認識がしやすくなる。

【0031】

【発明の実施の形態】

本発明の一実施例のパチンコ遊技機について説明する。

【0032】

図1は、パチンコ遊技機1の遊技盤面10を示す正面図である。遊技盤面10のほぼ中央には、図柄表示手段として液晶表示装置2が配置されている。その表示画面は、図2に示すように、複数の図柄を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する図柄変動表示部2aと、この変動表示があと一つ停止すれば遊技者にとって大きな利益獲得となる「大当り」を表わす特定の表示態様（特定図柄ということもある）となる確率を反映した第1の予告表示（例えば、リーチ演出など）、及び「大当り」が出現する確率を反映した大当りの出現を予告する第2の予告表示（予兆表示）を行う予告表示部2bとに分けられる。尚、第1の予告表示がない場合も本発明に含まれる。以下、第1の予告表示は「リーチ演出」と、第2の予告表示は「予兆表示」として説明する。

【0033】

リーチ演出は、特別図柄となる確率を反映している。ここで、リーチ演出とは、例えば少なくとも1つの変動表示（回転リール）が停止し、具体的には2つの回転リールが同じ図柄で停止し、残りの1つが動いている状態（いわゆるリーチ状態）において行われる。種々の映像表現態様（停止リールの揺動、背景の変化など）、3つの回転リールが同じ図柄で並んだ状態で、全リール回転を示す演出（全回転リーチということもある）などが挙げられる。表示態様は、特別図柄となる確率に対応している。

【0034】

この実施例では、液晶表示装置2の表示画面の下部に図柄変動表示部2aを形成し、それ以外の表示領域を予告表示部2bとしている。実際には、図2に示すように液晶表示装置2の表示画面上で変動表示する図柄にリーチ演出や予兆表示を重ねて表示することで実現される。図柄変動表示部2aは、スロットマシンの3列の回転リール上の図柄を電気信号により擬似的に表示され、予告表示部2bには、図柄、動画、文字が表示可能に形成され、ここでは、予兆表示としての予兆表示図柄「金太郎」Kを表示している。

【0035】

この予兆表示は、前述の通り、図柄変動表示部2aの変動表示が停止したときの図柄が「大当り」を示す図柄の組合せ、例えば「7-7-7」、となることを予兆する表示である。本実施例では、この予兆表示態様が時間の経過によって変化し得るようになっており、この変化に伴って、予兆表示の大当り信頼度（予兆表示による大当りの出現についての予告の信頼度）が変化し得るようになっていく。

【0036】

具体的には、図柄変動表示部2aの変動表示が開始した後、予兆表示図柄「金太郎」Kが表示され、時間が経過するに従って、この予兆表示図柄「金太郎」Kの表情が変化していく。すなわち、その表情の変化は、大当り信頼度が変化していることを示す。従って、異なる複数の予兆表示図柄の組合せ如何で、時間の経過と共に大当り信頼度を徐々に高くしたり、低くしたり、あるいは高低を交互に

行ったりすることが可能となる。ここで、この予兆表示図柄「金太郎」Kを図柄変動表示部2aの変動表示に関係なく、常に表示するようにしてもよい。「金太郎」Kの表情の変化は、遊技中において、通常表情K1、予兆表示態様として表情K2、K3がある場合、例えば、時間経過とともに、K1→K2→K3→K1、K1→K2→K1→K3→K1などのように変化する。

【0037】

以上のことは、異なる複数の予告表示図柄を大当り信頼度毎に予め記憶手段（図4に示すROM50C）に格納しておくことで実現される。例えば、図3は、ROM50C内に格納される複数の「金太郎」図柄を分類した「顔予兆判定テーブル」を示している。これは、大当り信頼度の高い順にA、B、C、Dの4つのグループに分け、各グループ毎に顔表情が異なる「金太郎」図柄（顔図柄）を2種類ずつ納める。どの顔図柄を使用するかは、後述の顔予兆用決定乱数を抽出することにより、その乱数値がどの乱数値範囲（例えば、「顔図柄1」の場合、乱数値範囲は「0～40」）に属するかを、判定手段（図4に示すCPU50A）が判別することにより、予兆表示として表示すべき顔図柄が選択される。

【0038】

なお、図柄変動表示部2a及び予告表示部2bを有する表示手段としては、液晶表示装置のほか、多数のLEDを配列して構成した表示器やCRT、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネッセンス等の電氣的表示器も使用できる。

【0039】

再び、図1において、液晶表示装置2の下方には、遊技球が入ると液晶表示装置2の図柄変動が開始される始動入賞口（いわゆるスタート孔）3が設けられている。始動入賞口3は、遊技者にとって不利な第1状態と遊技者にとって有利な第2状態とに変換可能な可変入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば5個）の賞球を払い出されるように定められている。

【0040】

なお、始動入賞口3は、遊技者にとって不利な第1状態であっても、遊技球が1個程度入賞可能な入賞空間を保持しているので、遊技球の入賞は発生し得る。

【0041】

液晶表示装置 2 の上方には、図柄変動記憶ランプ 15 が 4 個設けられている。図柄変動表示部 2 a の図柄が変動表示されている最中に始動入賞口 3 に入賞した回数を 4 回を上限として記憶させ、その時点での液晶表示装置 2 の変動表示可能な回数を遊技者に知らせるものである。5 回目以降の入賞は、変動表示開始条件としては無効になる。

【0042】

始動入賞口 3 の下方には、遊技者にとって不利な閉状態と遊技者にとって有利な開状態とに変換可能な大入賞口（いわゆるアタッカ）4 が設けられている。大入賞口 4 は、前記液晶表示装置 2 の図柄変動表示部 2 a の図柄の変動が特定の図柄組合せ「大当り」で停止すると所定時間遊技者にとって有利な開状態に変換される扉開閉式の変動入賞装置からなり、これに遊技球が入賞すると所定個数（例えば 15 個）の賞球が払い出されるように定められている。

【0043】

遊技盤面 10 の下部には、可変表示装置 5 が設けられ、可変表示装置 5 は、前記液晶表示装置 2 の左右に設けられた可変表示作動用ゲート 6 a, 6 b を遊技球が通過すると、可変表示を開始するように設定されている。可変表示装置 5 が予め定められた特定の図柄で停止すると、始動入賞口 3 が遊技者にとって有利な第 2 状態に変換される。

【0044】

可変表示装置 5 の周辺には、可変表示記憶ランプ 8 が 4 個設けられている。この可変表示記憶ランプ 8 は、可変表示装置 5 が可変表示作動用ゲート 6 a, 6 b を遊技球が通過する度に 4 回を限度として記憶させ、その時点での可変表示装置 5 の図柄変動可能な回数を遊技者に知らせるものである。5 回目以降の通過はカウントされず、無効となる。

【0045】

更に、遊技盤面 10 上には、発光部を備えたランプ付き風車 11 a, 11 b 及び、通常の風車である 12 a, 12 b、入賞球がある毎に 15 個の賞球を遊技者に払い出す一般入賞口 13 a, 13 b, 13 c, 13 d, 13 f, 13 g、盤面サイドランプ 14 a, 14 b 等が設けられている。

【0046】

上記の可変表示装置5と始動入賞口3と大入賞口4とは、可変入賞球装置9として前記一般入賞口13f、13gと共に一体のユニットとして構成され、遊技盤面に設置されている。

【0047】

次に、以上のようなパチンコ遊技機の遊技制御について説明する。この種のパチンコ遊技機は、制御手段としてマイクロコンピュータを備え、これによって遊技全般を制御する。上記実施例の制御手段も、図4のブロック図に示すように、マイクロコンピュータを中心に構成されている。

【0048】

マイクロコンピュータ50は、CPU50A、RAM50B、ROM50C及び汎用I/O50Dで構成され、入力回路51から入力される各種の入力信号をROM50C内に書き込まれたプログラムに従って処理し、必要に応じて出力回路52から各駆動手段へ出力信号を送出する。

【0049】

また、遊技の進行過程でCPU50Aは種々の決定、例えば図柄変動表示部2aの変動表示が停止したときの図柄（以下、停止図柄という）の決定、表示するリーチ演出や予兆表示の表示態様（予告表示態様）の決定を行うが、本実施例において、CPU50Aには乱数を発生する乱数発生回路53が接続され、CPU50Aは発生した乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて種々の決定を行う。なお、乱数発生手段としては、外付けの乱数発生回路53に限らず、プログラム上において乱数を発生するCPU50A内部の手段でもよい。

【0050】

入力回路51には、前記可変表示作動用ゲート6a、6bを遊技球が通過すると信号を発生する通過球検出用スイッチ6a'、6b'、始動入賞口3に遊技球が入賞すると信号が発生する始動入賞スイッチ4'等が接続される一方、出力回路52には、可変表示装置5、液晶表示装置2、可変表示記憶ランプ14、図柄変動記憶ランプ15、始動入賞口3を変換駆動する始動入賞口ソレノイド30、大入賞口4変換駆動する大入賞口ソレノイド31等が接続されている。

【0051】

次に、液晶表示装置2に表示される停止図柄、リーチ演出や予兆表示の表示態様を決定する処理について、図5～図7のフローチャートを参照して説明する。

【0052】

始動入賞口3に遊技球が入ると、これを検知した始動入賞スイッチ4'はCPU50Aに信号を送り、液晶表示装置2の図柄変動表示部2aにおける図柄変動を開始するが、その前処理として上記のマイクロコンピュータ50によって、液晶表示装置2に表示される停止図柄、リーチ演出、及び予兆表示の表示態様を決定する処理を行う。

【0053】

図5において、まず、前述の乱数発生回路53は、「大当たり判定用」乱数を図8に示すように「0～255」の範囲で抽出し(ST1)、「停止図柄決定用」乱数を3つの停止図柄(図2の図柄変動表示部2aに表示される、左図柄2L、中図柄2C、右図柄2R)についての決定用乱数として、それぞれ「0～14」の範囲で抽出する(ST2)。そして、「大当たり図柄決定用」乱数を「0～14」の範囲で抽出(ST3)、「リーチ演出決定用」乱数を図8に示すように「0～139」の範囲で抽出(ST4)、さらに、「予兆表示図柄決定用」乱数を予兆表示の行う数に応じて(本実施例では、予兆表示を2回行うこととし、「第1予兆表示図柄決定用」乱数aと「第2予兆図柄表示決定用」乱数bの2つの乱数)図8に示すように「0～139」の範囲で抽出する(ST5)。

【0054】

続いて、図6において、ST1において抽出した「大当たり判定用」乱数に基づいて、これから行う図柄変動表示が「大当たり」となるか否かを判定する(ST6)。

【0055】

ここで、図9に示すように、「大当たり」となる乱数値範囲が予め割り当てられた「大当たり判定テーブル」がROM50Cに格納されているので、「大当たり判定用」乱数として“7”を抽出すれば、「大当たり」と判定される。

【0056】

ST6で「大当たり」と判定された場合は、図柄変動表示部2aの変動表示が停止したときの図柄が「大当たり」を表わす停止図柄となることが必要になるので、次に表示すべき「大当たり」図柄を決定する処理を行う。

【0057】

ここでは、ST3において抽出された「大当たり図柄決定用」乱数に基づいて、図10に示した「大当たり図柄判定テーブル」より表示すべき大当たり図柄を決定する(ST7)。例えば、抽出された「大当たり図柄決定用」乱数が“6”であれば、停止図柄は“7-7-7”と決定される。このように、「大当たり」を判定して、その表示すべき大当たり図柄が決定すれば、図7のST12の処理に移る。

【0058】

ST6において、「大当たり判定用」乱数が“7”以外で、図8に示した「大当たり判定テーブル」より「ハズレ」と判定された場合は、前記ST2において抽出された3つの「停止図柄決定用」乱数に基づいて、それぞれ図11に示した停止図柄判定テーブルにより、左図柄2L、中図柄2C及び右図柄2Rの停止図柄を決定する(ST8)。

【0059】

決定した停止図柄のうち、左図柄2Lの停止図柄と右図柄2Rの停止図柄が同一かどうかを判別し(ST9)、異なる場合は、リーチ演出をする必要がなくなるので、図7のST13の処理に移る。ここで同一の場合は、さらに中図柄2Cの停止図柄も同一かどうかを判別し(ST10)、異なればそのまま図7のST12に移るが、3つの停止図柄が全て同一となることも考えられ、その場合は、中図柄2Cを1コマずらした図柄を中図柄2Cの停止図柄に変更する(ST11)。これは、前記ST6において「ハズレ」と判定されているため、3つの停止図柄が同一となる「大当たり」図柄を表示しないためである。

【0060】

図柄変動表示部2aの停止図柄が決定したら、続いて、図7のST12の処理に移る。

【0061】

まず、前記ST4において抽出された「リーチ演出決定用」乱数から、表示す

べきリーチ演出の種類を決定する。ここで、前述の処理で「大当たり」を判定した場合は、図12に示した「大当たり用リーチ演出決定テーブル」を選択する。

【0062】

抽出された「リーチ演出決定用」乱数の属する範囲が「0~24」であれば、「拍手リーチ」、「25~64」であれば、「張手リーチ」、「65~139」であれば、「全回転リーチ」というように表示すべきリーチ演出が決定する。前述の処理で「ハズレ」を判定した場合は、図13に示した「ハズレ用リーチ演出決定テーブル」を選択し、抽出された「リーチ演出決定用」乱数の属する範囲が「0~4」であれば、「拍手リーチ」、「5~8」であれば、「張手リーチ」、「9~139」であれば、「リーチなし」と決定される。それぞれのリーチ演出については、後で詳細に説明する。

【0063】

次に、ST13において、「第1予兆表示図柄決定用」乱数aに基づいて、後述の「予兆表示判定テーブルA」により1回目に表示すべき予兆表示図柄（第1予兆表示図柄）を決定する。また、ST14において、「第2予兆表示図柄決定用」乱数bに基づいて2回目に表示すべき予兆表示図柄（第2予兆表示図柄）を決定する。

【0064】

以上の決定後、パチンコ遊技機1は、液晶表示装置2における図柄の変動を開始する。これについては、後で図31および図32を参照して説明する。

【0065】

図14は、前述の図7のST13及びST14で参照される「予兆表示判定テーブルA」による予兆表示の決定処理について示す。「予兆表示判定テーブルA」は、第1顔予兆判定テーブル101、第2顔予兆判定テーブル102、第3顔予兆判定テーブル103、第4顔予兆判定テーブル104、第5顔予兆判定テーブル105及び第6顔予兆判定テーブル106の6つの顔予兆判定テーブルを有する。

【0066】

ここで、前述の図3に示した「顔予兆判定テーブル」は、ここでは、第1顔予

兆判定テーブル 101 に該当する。すなわち、第 1 顔予兆判定テーブル 101 の A、B、C、D は、図 3 の A グループ、B グループ、C グループ、D グループを示す。また、各グループ毎に割り当てられた乱数値範囲は、各乱数値範囲を更に細分化し、その細分化された乱数値範囲に表示図柄が割り当てられる。図 3 の例では、各乱数値範囲をそれぞれ二分割し、「0~80」は「0~40」と「41~80」に、「81~110」は「81~96」と「97~110」に、「111~119」は「111~115」と「116~119」に、そして「120~139」は「120~129」と「130~139」に分割し、その分割された乱数値範囲毎に表情が異なる「金太郎」の顔図柄を割り当てている。

【0067】

上記 6 つの顔予兆判定テーブルの中から使用する顔予兆判定テーブルの決定は、前述の図 6 の S T 6 での大当たりか否かの判定結果、及び図 7 の S T 1 2 でのリーチ演出の決定結果に基づいて行われる。大当たりか否かの判定結果及びリーチ演出の決定結果の組合せが、「(I) 大当たり+拍手リーチ」であれば第 1 顔予兆判定テーブル 101 を、「(II) 大当たり+張手リーチ」であれば第 2 顔予兆判定テーブル 102 を、「(III) 大当たり+全回転リーチ」であれば第 3 顔予兆判定テーブル 103 を、「(IV) ハズレ+拍手リーチ」であれば第 4 顔予兆判定テーブル 104 を、「(V) ハズレ+張手リーチ」であれば第 5 顔予兆判定テーブル 105 を、「(VI) ハズレ+リーチ無し」であれば第 6 顔予兆判定テーブル 106 を、それぞれ使用する。

【0068】

図 14 の乱数値範囲から分かるように、大当たりか否かの判定結果が「大当たり」の場合（上述の (I) ~ (III)）は、A グループの乱数値範囲が広いので、A グループに属する予兆表示図柄（顔図柄）を表示する頻度が高くなる。すなわち、A グループに属する顔図柄が表示されれば、遊技者は大当たり信頼度の高いことを容易に認識できる。また逆に、大当たりか否かの判定結果が「ハズレ」の場合（上述の (IV) ~ (VI)）は、D グループの乱数値範囲が広いので、D グループに属する顔図柄を表示する頻度が高くなる。すなわち、D グループに属する顔図柄が表示されれば、遊技者は大当たり信頼度の低いことを容易に認識できる。

【0069】

具体的には、図3に示すように、Aグループに属する顔図柄は、表情が“笑い顔”の「金太郎」が割り当てられている。これは、「大当たり」が遊技者にとって大きな利益を得られる入賞態様であることから、「大当たり」となったときの遊技者の気持ちを反映させた表情とし、大当たり信頼度の高いことを認識しやすくする効果をもたらす。

【0070】

また、Dグループに属する顔図柄は、表情が“泣き顔”の「金太郎」が割り当てられており、「大当たり」に外れたときの遊技者の気持ちを反映させた表情とし、大当たり信頼度の低いことを認識しやすくする効果をもたらす。

【0071】

B及びCグループに属する顔図柄は、「金太郎」の顔表情が“にやけ顔”及び“普通顔”を示す図柄で、一見して「大当たり」か或いは「ハズレ」であるかは、識別困難である。しかし、AグループやDグループの顔図柄だけでなく、たまにこのような顔図柄が表示されれば、遊技者にとって、大当たり信頼度がどのくらいあるかを予測するという遊技性が加わり、さらに大当たり信頼度の変化は、遊技の興趣に変化を持たせることができる。

【0072】

図15は、上記の「金太郎」の顔表情の変化による予兆表示について、その表示のタイミングについて示したタイムチャートである。1回目に表示される「金太郎」の表情の変化による予兆表示図柄（前述の第1予兆表示図柄）を「顔予兆1」とし、2回目の予兆表示（前述の第2予兆表示図柄）を「顔予兆2」とする。

【0073】

図15に示すように、「顔予兆1」は、液晶表示装置2の図柄変動表示部2aに変動表示される左図柄2Lが停止した時（t9）に表示され、「顔予兆2」は、液晶表示装置2の図柄変動表示部2aに変動表示される右図柄2Rが停止した時（t14）に表示される。

【0074】

「顔予兆 1」の表示例として、図 20 に示す画面では、左図柄 2 L が“7”を停止表示し、“笑い顔”の「金太郎」（図 3 の顔図柄 2）が表示されている。従って、大当り信頼度は高いものと遊技者は予測する。

【0075】

「顔予兆 2」の表示例として、図 21 に示す画面では、左図柄 2 L 及び右図柄 2 R が“7”を停止表示し、“にやけ顔”の「金太郎」（図 3 の顔図柄 4）が表示されている。これを認識した遊技者が、この顔図柄が先の“笑い顔”より信頼度が低いグループに属することを知っていれば、大当り信頼度が少し低くなつたと予測する。ここで、“笑い顔”の「金太郎」が 2 回続けて表示されれば、大当り信頼度が非常に高いことが予測され、これを遊技者が認識すれば、中図柄 2 C の停止表示に大きな期待感を持って注目するようになる。

【0076】

図 21 に示すように、左図柄 2 L 及び右図柄 2 R が同一の図柄で停止表示した場合は、「顔予兆 2」の表示と同時に、前述の S T 1 2 で決定されたリーチ演出の表示が開始され、中図柄 2 C が停止表示するまでの間（図 15 に示すタイムチャートの t14～t20）当該リーチ演出が行われる。

【0077】

リーチ演出は、例えば、図 22 に示すような「拍手リーチ」は、「金太郎」が拍手をしている様子を示すリーチ演出である。図 23 に示すような「張手リーチ」は、「金太郎」が表示画面正面に向かって張手（相手の顔等を平手で張る動作）をしている様子を示す。

【0078】

ただし、前述の「全回転リーチ」が選択されている場合は、図 15 のタイムチャートに示すように、t9 で左図柄 2 L を停止させ、さらに右図柄 2 R を t14 で停止させるような停止動作は行わず、一定期間が経過すれば（t5）、3 つの図柄（左図柄 2 L、中図柄 2 C、右図柄 2 R）を同一の図柄に揃えて一斉にゆっくりと回転を開始し、t20 で 3 つの図柄を同時に停止表示させるような図柄の停止動作を行う。

【0079】

また、図 16 のタイムチャートに示すように、3 つの図柄（左図柄 2 L，中図柄 2 C，右図柄 2 R）が変動を開始した後、いずれか 1 つの変動図柄（例えば、左図柄 2 L）が停止する前に、「顔予兆 1」と「顔予兆 2」を続けて表示するようにしてもよい。

【0080】

また、図 17 のタイムチャートに示すように、3 つの図柄（左図柄 2 L，中図柄 2 C，右図柄 2 R）が変動を開始した後、いずれか 1 つの変動図柄（例えば、左図柄 2 L）が停止する前に、「顔予兆 1」を表示し、2 つ目の変動図柄（例えば、右図柄 2 R）が停止した後に「顔予兆 2」を表示するようにしたり、図 18 のタイムチャートに示すように、いずれか 1 つの変動図柄（例えば、左図柄 2 L）が停止してから、2 つ目の変動図柄（例えば、右図柄 2 R）が停止するまでの間（ $t_9 \sim t_{14}$ ）に、「顔予兆 1」と「顔予兆 2」を続けて表示するようにしてもよい。

【0081】

図 19 は、予兆表示として、さらに「トンボ予兆」、「気合入れ予兆」、「クマ予兆」、「左足上げ予兆」及び「右足上げ予兆」を加えた場合の、その表示のタイミングについて示したタイムチャートである。これらの予兆表示の決定方法は、後で説明する。

【0082】

「トンボ予兆」、「気合入れ予兆」及び「クマ予兆」は、いずれも、「大当たり」の出現を所定の信頼度で予兆する表示で、これらは非常に大当たり信頼度が高いときに行われる。表示のタイミングとしては、図柄変動表示部 2 a の図柄変動開始（ t_1 ）後、いずれか一つの図柄が停止するまでの間（ $t_1 \sim t_9$ ）に一定期間表示する。

【0083】

図 24 は、「トンボ予兆」を示し、「金太郎」の背後を複数の「トンボ」が横切る様子が表示される。

【0084】

図 25 は、「気合入れ予兆」を示し、「金太郎」が“気合いを入れる”様子が

表示される。

【0085】

図26は、「クマ予兆」を示し、「金太郎」の背後を「クマ」が横切る様子が表示される。

【0086】

図27及び図28は、「右足上げ予兆」及び「左足上げ予兆」を示し、前述の「トンボ予兆」等の後に表示される。これら「右足上げ予兆」及び「左足上げ予兆」は、「顔予兆1」及び「顔予兆2」とを組合せることにより、予兆表示に物語性を持たせることができるようになる。

【0087】

例えば、「右足上げ予兆」は、図27のように「金太郎」が“はあー”との掛け声とともに右足を大きく上げて相撲の仕切りのような動作を行い（この表示を行うタイミングは図19のタイムチャートのt6）、その後、図20に示すように“どすこい！”との掛け声とともに、相撲の仕切りの始めの姿勢となるように両手と両足を戻す（この表示を行うタイミングは図19のタイムチャートのt9）。この時に、左図柄2Lの停止及び前述の「顔予告1」が行われる。

【0088】

「左足上げ予兆」は、左図柄2Lの停止後、図28に示すように「金太郎」が“はあー”との掛け声とともに左足を大きく上げて相撲の仕切りのような動作を行い（この表示を行うタイミングは図19のタイムチャートのt11）、その後、前述の図20に示すように“どすこい！”との掛け声とともに、相撲の仕切りの始めの姿勢となるように両手と両足を戻す（この表示を行うタイミングは図19のタイムチャートのt14）。この時、右図柄2Rの停止及び前述の「顔予兆2」が行われる。

【0089】

ここで、「金太郎」の足の上げ具合によって、大当り信頼度を変化させるようにしてもよい。例えば、図29に示すように、「金太郎」が左足を少ししか上げず、相撲の仕切りのポーズとしては中途半端な姿勢である。このような予告は、信頼度が小さい場合に適用される。

【0090】

また、「金太郎」の足の上げ具合と顔表情の変化との組合せで、大当り信頼度
が変化させることも可能となる。このように、展開する物語の場面の一つ一つで
信頼度を表わすようにすれば、遊技者は、変動図柄の停止表示だけでなく、次々
と物語が展開する予告表示にも注目するので、遊技の興趣の幅が広がる。

【0091】

このような「顔予兆」以外の予告表示である、「トンボ予兆」、「気合入れ予
兆」、「クマ予兆」、「左足上げ予兆」及び「右足上げ予兆」は、例えば、前述
の図5のST5で抽出した予兆表示図柄決定用乱数a及びbとは別に、予兆表示
図柄決定用乱数cを抽出して決定する。図30に示すような予兆表示判定テーブ
ルB上の決定された大当り判定結果（大当りまたはハズレ）とリーチ演出種別の
組合せを参照して、抽出された予兆表示図柄決定用乱数cが属する乱数値範囲に
対応する予兆表示図柄が選択される。従って、予兆表示図柄として、「顔予兆」
以外の予兆表示図柄についても、乱数抽出により任意に決定するようにすれば、
さらに細かい予兆表示による演出を一連の物語のように展開することができる。

【0092】

また、予兆表示図柄決定用乱数は2つや3つに限らず、4つ以上を抽出するよ
うにし、それによって、時間の経過に伴い種々の予兆表示を行うようにして、大
当り信頼度が変化し得るようにしてもよい。

【0093】

次に、液晶表示装置2における図柄変動表示処理について、図31及び図32
のフローチャートを参照して説明する。

【0094】

図31において、図柄の変動表示が開始すると（ST15）、その後、「トン
ボ予兆」が選択されているかどうかを判定し（ST16）、“YES”であれば
、「トンボ予兆」を表示する（ST17）。

【0095】

次に、「気合入れ予兆」が選択されているかどうかを判定し（ST18）、“
YES”であれば、「気合入れ予兆」を表示する（ST19）。

【0096】

次に、「クマ予兆」が選択されているかどうかを判定し（ST20）、「YES”であれば、「クマ予兆」を表示する（ST21）。

【0097】

続いて、図32において、「右足上げ予兆」若しくは「左足上げ予兆」が選択されているかどうかを判定し（ST22）、「NO”であれば、ST25の処理に移り、「YES”であれば、「右足上げ予兆」を表示し（ST23）、左図柄2Lを停止する（ST24）。

【0098】

そして、「顔予兆1」の表示を行うかどうかを判定し（ST25）、「YES”であれば、「顔予兆1」を表示する（ST26）。

【0099】

続いて、再び「右足上げ予兆」若しくは「左足上げ予兆」が選択されているかどうかを判定し（ST27）、「NO”であれば、ST30に移り、「YES”であれば、「左足上げ予兆」を表示し（ST28）、右図柄2Rを停止する（ST29）。

【0100】

そして、「顔予兆2」の表示を行うかどうかを判定し（ST30）、「YES”であれば、「顔予兆2」を表示する（ST31）。

【0101】

ここで、左右の停止図柄が一致したかどうか判定し（ST32）、「YES”であれば、選択したリーチ演出を表示し（ST33）、その後、中図柄2Cを停止して（ST34）、液晶表示装置2における図柄等の表示処理を終了する。

【0102】

停止した図柄の組合せが「大当たり」を示すものであれば、前述の大入賞口4が所定回数開成され、遊技者が多量の賞球を獲得しやすい状態となるので、この「大当たり」に対する遊技者の期待は非常に大きい。従って、「大当たり」状態に至るまでの期間、大当たり信頼度が変化する予告表示を行うことにより、遊技の興趣を大いに盛り上げることができる。

【0103】

ただし、大当り信頼度が高い図柄であっても、大当り判定が「ハズレ」のときに選択される予兆表示判定テーブルに存在しているものもあるので、例えば、前述の「顔予兆1」及び「顔予兆2」に表示される顔図柄がいずれも図3のAグループに属する顔図柄であったとしても、停止した図柄の組合せが「ハズレ」となることもありうる。

【0104】

尚、本発明においては、予兆表示図柄が時間経過に伴って変化せず、従って、大当り信頼度が変化しない、という場合があっても構わない。

【0105】

また、予兆表示図柄が変化しない場合において、図柄表示画像は更新されても、されなくてもどちらでもよい。

【0106】

上述の実施例において、予兆表示の表示態様、「顔予告1」、「顔予告2」の順であり、それぞれにつき大当り信頼度が決まっているので、「顔予告1」、「顔予告2」と順に表示されることにより大当り信頼度は変化し得る。そしてそれと共に、それぞれにつき大当り信頼度が決まっているので、「顔予告1」、「顔予告2」の順で組み合わせられた組合せに対応した大当り信頼度も決まり、即ち、大当り信頼度に対応した予兆表示態様が決まり、且つ予告表示態様は遊技の時間的变化に伴い変化し得る。

【0107】

また、上述の実施例のようなりーチ演出を設けないようにしてもよい。

【0108】

以下に述べる実施例では、前述の制御手段が、特定の図柄表示態様の出現を予告する信頼度に対応して予め定めた予兆表示態様を現出するように構成され、その予兆表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るようになっている。

【0109】

また、一定の確実性をもって遊技者が大当りの出現を予測できるように、予兆表示が100%の大当り信頼度で大当りの出現予告したり、確実に停止図柄が「

ハズレ」となる0%の大当たり信頼度を表示したりできるように構成されている。

【0110】

尚、大当たり信頼度が100%や0%となる場合を設けないようにしてもよい。

【0111】

図33及び図34は、「顔予兆1」の顔図柄と「顔予兆2」の顔図柄との組合せで所定の信頼度を形成し、それら顔予兆の組合せ毎に出現率を割り当てた出現確率表を示す。表中のA、B、C、Dは、後述の図47に示す顔予兆判定テーブルのAグループ、Bグループ、Cグループ、Dグループを示す。

【0112】

図33の出現確率表は、大当たり判定が「大当たり」の場合で、この表から分かるように、Aグループ及びBグループが含まれた2つの顔予兆の組合せの出現確率が高い。すなわち、Aグループ及びBグループの顔図柄は、大当たり信頼度の高いことが遊技者にとって認識しやすい、“笑い顔”及び“にやけ顔”である。これとは逆に、Cグループ及びDグループが含まれた2つの顔予兆の組合せの出現確率は低く、出現確率が0%の場合もある。

【0113】

図34の出現確率表は、大当たり判定が「ハズレ」の場合で、この表から分かるように、Cグループ及びDグループが含まれた2つの顔予兆の組合せの出現確率が高い。すなわち、Dグループ及びCグループの顔図柄は、「ハズレ」となることが遊技者にとって認識しやすい、“普通顔”及び“泣き顔”である。また、Aグループ及びBグループが含まれた2つの顔予兆の組合せの出現確率は低く、出現確率が0%の場合もある。図35は、これら、顔予兆の組合せによる「大当たり」への発展率（大当たり発展率）を各顔予兆の組合せ毎にまとめた表である。

【0114】

例えば、顔予兆の組合せが「A-A」の場合、大当たり発展率は37.11%で、他の組合せに比べて「大当たり」になる可能性が非常に高い。逆に、「C-C」, 「C-D」, 「D-B」, 「D-C」, 「D-D」では、それぞれ、0.07%, 0.06%, 0.02%, 0.1%, 0.03%と、0%に限りなく近く、「大当たり」となる可能性は極めて低い。但し、最初の「顔予兆1」にAグループの顔図柄が出現したとしても、次の

「顔予兆2」でDグループの顔図柄が出現すれば、大当たり発展率は0.17%となり、ほとんど「大当たり」となる可能性はない。つまり、遊技者の側から見れば、最初の「顔予告1」としてAグループの顔図柄が出現すれば、B、C、Dグループの顔図柄が出現した場合と比較して、この時点では高い大当たり発展率が期待できるので、この時点での大当たり信頼度は高いといえるが、「顔予告2」としてDグループの顔予告が出現した時点で、大当たり発展率が「顔予告1」の時より低い値に変化し、大当たり信頼度は「顔予告1」の時より低くなる。

【0115】

また、最初の「顔予兆1」に信頼度の低い顔図柄が出現したとしても、次の「顔予兆2」に出現する顔図柄次第で大当たり発展率が大幅に変化する。例えば、最初の「顔予兆1」にAグループの顔図柄が出現したとしても、次の「顔予兆2」にBグループの顔図柄が出現すると、大当たり発展率は3.19%にしかない。しかし、最初の「顔予兆1」にBグループの顔図柄が出現して、次の「顔予兆2」にBグループの顔図柄が出現すれば、大当たり発展率は18.07%に上昇する。つまり、最初に大当たり信頼度の低い顔図柄が出現しても、次に出現する顔図柄によっては大当たり発展率が上昇することもあるので、遊技者は、最後の予兆表示図柄が出現するまでは期待を持続させることができる。

【0116】

また、顔予兆の組合せによって、その後リーチ演出に発展するか否かが所定の確率で決められ、図36は、これら顔予兆の組合せによるリーチ演出への発展率を各顔予兆の組合せ毎にまとめた表である。

【0117】

例えば、リーチ発展率が100%であるものは、「A-A」、「A-B」、「B-B」の3種類で、信頼度が高いAグループ及びBグループの顔図柄が2つ連続で出現すると、その後リーチ演出に発展する可能性が極めて高い。但し、AグループとBグループの組合せでも、「B-A」の場合は、25%に減少してしまい、また、最初の「顔予兆1」にAグループの顔図柄が出現したとしても、次の「顔予兆2」に出現する顔図柄によっては、リーチ発展率が大幅に異なる。例えば、「顔予兆2」でAグループの顔図柄が出現すれば、前述のとおり100%のリーチ発展

率であるが、Dグループの顔図柄が「顔予兆2」で出現すれば、リーチ発展率は2%となる。また、前述の大当たり発展率と同様に、最初に大当たり信頼度の低い顔図柄が出現しても、次に出現する顔図柄によってはリーチ発展率が上昇することもある。

【0118】

次にこれらの、顔予兆を決定するまでの処理手順について、図37～39を参照して説明する。

【0119】

まず、図37において、前述の乱数発生回路53は、図40に示すように「大当たり判定用」乱数を「0～255」の範囲で抽出し（ST1'）、「停止図柄決定用」乱数を3つの停止図柄（図2の図柄変動表示部2aに表示される、左図柄2L、中図柄2C、右図柄2R）についての決定用乱数として、それぞれ「0～14」の範囲で抽出する（ST2'）。そして、「大当たり図柄決定用」乱数を「0～14」の範囲で抽出（ST3'）、「リーチ演出決定用」乱数を「0～139」の範囲で抽出（ST4'）、さらに、「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数を「0～39」の範囲で抽出する（ST5'）。

【0120】

続いて、図38において、ST1'において抽出した「大当たり判定用」乱数に基づいて、これから行う図柄変動表示が「大当たり」となるか否かを判定する（ST6'）。

【0121】

ここで、図9に示した前述の「大当たり判定テーブル」を参照して、「大当たり判定用」乱数として“7”を抽出すれば、「大当たり」と判定される。

【0122】

ST6'で「大当たり」と判定された場合は、図柄変動表示部2aの変動表示が停止したときの図柄が「大当たり」を表わす停止図柄となることが必要になるので、次に表示すべき「大当たり」図柄を決定する処理を行う。

【0123】

ここでは、ST3'において抽出された「大当たり図柄決定用」乱数に基づいて

、図 10 に示した「大当り図柄判定テーブル」より表示すべき大当り図柄を決定する（ST 7'）。このように、「大当り」を判定して、その表示すべき大当り図柄が決定すれば、図 39 の ST 12' の処理に移る。

【0124】

ST 6' において、「大当り判定用」乱数が“7”以外で、図 9 に示した「大当り判定テーブル」より「ハズレ」と判定された場合は、前記 ST 2' において抽出された 3 つの「停止図柄決定用」乱数に基づいて、それぞれ図 11 に示した停止図柄判定テーブルにより、左図柄 2 L、中図柄 2 C 及び右図柄 2 R の停止図柄を決定する（ST 8'）。

【0125】

決定した停止図柄のうち、左図柄 2 L の停止図柄と右図柄 2 R の停止図柄が同一かどうかを判別し（ST 9'）、異なる場合は、リーチ演出をする必要がなくなるので、図 39 の ST 13' の処理に移る。ここで同一の場合は、さらに中図柄 2 C の停止図柄も同一かどうかを判別し（ST 10'）、異なればそのまま図 39 の ST 12' に移るが、3 つの停止図柄が全て同一となることも考えられ、その場合は、中図柄 2 C を 1 コマずらした図柄を中図柄 2 C の停止図柄に変更する（ST 11'）。

【0126】

図柄変動表示部 2 a の停止図柄が決定したら、続いて、図 39 の ST 12' の処理に移る。

【0127】

まず、前記 ST 4' において抽出された「リーチ演出決定用」乱数から、表示すべきリーチ演出の種類を決定する。ここで、前述の処理で「大当り」を判定した場合は、前述の図 12 に示した「大当り用リーチ演出判定テーブル」を選択して、リーチ演出を決定する。

【0128】

そして、ST 13' において、大当り判定と決定されたリーチ演出に基づいて、後述の「顔予兆決定テーブル」を参照して、抽出された「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数より、表示すべき予兆表示（顔予兆の組合せ）を決定する。

【0129】

以下、大当たり判定結果、リーチ演出決定結果、及び抽出した「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数に基づいて、図41～図46に示す顔予兆決定テーブルを参照して、表示すべき顔予兆の組合せを決定する手順について説明する。

【0130】

前述のとおり、「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数は「0～39」の範囲で抽出される。ここで、図41～図46に示す顔予兆決定テーブルでは、2つの顔予兆の組合せ（顔予兆1＋顔予兆2）毎に、それぞれ所定の乱数値範囲が割り当てられている。

【0131】

例えば、「大当たり」と判定されて、リーチ演出決定結果が「拍手リーチ」の場合は、図41に示す（I）顔予兆決定テーブルを参照し、抽出された「予兆表示決定用」乱数により、その「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数が属する顔予告の組合せが決定する。その抽出された「予兆表示図柄組合せ決定用」乱数が0～11のいずれかであれば、顔予兆の組合せは「A－A」となる。ここで、図47に示す顔図柄選択テーブルを参照して、抽出された0～11のいずれかの「予兆表示決定用」乱数が偶数（0, 2, 4, 6, 8, 10）であれば顔予兆の組合せ「A－A」は「顔図柄1－顔図柄1」を、奇数であれば「顔図柄2－顔図柄2」が選択される。また、例えば、（I）顔予兆決定テーブルにおいて、抽出された「予兆表示決定用」乱数が12の場合は、顔予兆の組合せは「A－B」となり、「予兆表示決定用」乱数が偶数であることから、図47に示す顔図柄選択テーブルを参照して、顔予兆Aとして「顔図柄1」が、顔予兆2として「顔図柄3」が選択される。

【0132】

また、図41～図46に示す顔予兆決定テーブルでは、各テーブル内に収納されている顔予兆の組合せに対応させた乱数値範囲に偏りをもたせた構成となっている。すなわち、各テーブルは、全ての顔予兆の組合せを含まず、いずれかの顔予兆の組合せが選択されやすいように、一部の組合せについては乱数値範囲を広くしている。

【0133】

更に、各顔予兆決定テーブル内においても、顔予告の組合せ毎に、それに対応する乱数値範囲に偏りをもたせている。

【0134】

例えば、「A-A」の組合せは、大当たり信頼度が高い顔予兆の組合せであり、「大当たり」判定の際に参照される顔予兆決定テーブル（図41の（I）～図43の（III））に多く存在する。すなわち、「大当たり」判定の際に参照される顔予兆決定テーブルの全ての「A-A」の組合せについての乱数値範囲を合計したものは「ハズレ」判定の際に参照される顔予兆決定テーブルの全ての「A-A」の組合せについての乱数値範囲を合計したものと比較して、範囲が広い。

【0135】

尚、各顔予兆決定テーブル内においても、「A-A」の組合せについての乱数値範囲は、その他の組合せについての乱数値範囲と異なっており、顔予兆の組合せ毎にそれに対応する乱数値範囲に偏りをもたせている。

【0136】

逆に、図45の（V）「ハズレ+張手リーチ」および図45の（VI）「ハズレ+リーチなし」には、「A-A」の組合せが存在しないので、「A-A」の組合せが出現した場合には、「ハズレ」と「張手リーチ」の組合せ、及び「ハズレ」と「リーチなし」の組合せは出現しないことがわかる。

【0137】

また、図43の（III）「大当たり+全回転リーチ」は大当たりになる確率が非常に高いため、「D-C」、「D-D」等の大当たり信頼度が低い顔予兆の組合せは存在しない。従って、「D-C」、「D-D」等の顔予兆の組合せが出現したら「大当たり」と「全回転リーチ」の組合せが出現することはない。

【0138】

以上のような予兆表示を行うようにすれば、熟練した遊技者は、それら予兆表示の報知内容を経験的に察知することができるようになる。従って、予兆表示を見るだけで、どのリーチ演出に発展し、さらには大当たりになるか否かを一定の確実性をもって、ある程度見分けることができる。

【0139】

さらに、第1予兆表示図柄（「顔予兆1」）と第2予兆表示図柄（「顔予兆2」）とを、時間的に連続して表示させることにより、一連の動きの変化（表情の変化）として、遊技者の記憶に残り易い。

【0140】

また、上記において、両表示時間を極めて短くすることもでき、その場合、遊技者に集中力を求めることにより、興味が増す。

【0141】

以上の例は、パチンコ遊技機における場合であるが、本発明は、他の遊技機、例えば、電氣的表示装置や他の映像装置を備えたTVゲーム機等にも、同様に適用できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の実施例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図。

【図2】

液晶表示装置を示す正面図。

【図3】

顔予兆判定テーブルを示す図。

【図4】

パチンコ遊技機の電気回路部の構成を示すブロック図。

【図5】

液晶表示装置の表示についての決定処理手順を示すフローチャート。

【図6】

図5に続くフローチャート。

【図7】

図6に続くフローチャート。

【図8】

抽出する乱数範囲を示す表。

【図9】

大当り判定テーブルを示す図。

【図 10】

大当り図柄判定テーブルを示す図。

【図 11】

停止図柄判定テーブルを示す図。

【図 12】

大当り用リーチ演出決定テーブルを示す図。

【図 13】

ハズレ用リーチ演出決定テーブルを示す図。

【図 14】

予兆表示判定テーブル A を示す図。

【図 15】

変動図柄、予兆表示及びリーチ演出の表示期間の一例を示すタイムチャート。

【図 16】

変動図柄、予兆表示及びリーチ演出の表示期間の第 2 の例を示すタイムチャート。

【図 17】

変動図柄、予兆表示及びリーチ演出の表示期間の第 3 の例を示すタイムチャート。

【図 18】

変動図柄、予兆表示及びリーチ演出の表示期間の第 4 の例を示すタイムチャート。

【図 19】

変動図柄、予兆表示及びリーチ演出の表示期間の第 5 の例を示すタイムチャート。

【図 20】

「顔予兆 1」の表示を示す図。

【図 21】

「顔予兆 2」の表示を示す図。

【図 22】

「拍手リーチ」の表示を示す図。

【図23】

「張手リーチ」の表示を示す図。

【図24】

「トンボ予兆」の表示を示す図。

【図25】

「気合い予兆」の表示を示す図。

【図26】

「クマ予兆」の表示を示す図。

【図27】

「右足上げ予兆」の表示を示す図。

【図28】

「左足上げ予兆」の表示を示す図。

【図29】

「足上げの小さい右足上げ予兆」の表示を示す図。

【図30】

予兆表示判定テーブルBを示す図。

【図31】

液晶表示装置における変動図柄表示処理の手順を示すフローチャート。

【図32】

図32に続くフローチャート。

【図33】

大当たり判定が「大当たり」の場合の出現確率表を示す図。

【図34】

大当たり判定が「ハズレ」の場合の出現確率表を示す図。

【図35】

大当たり発展率を示す図。

【図36】

リーチ発展率を示す図。

【図 3 7】

液晶表示装置の表示についての決定処理手順についての別の例を示すフローチャート。

【図 3 8】

図 3 7 に続くフローチャート。

【図 3 9】

図 3 8 に続くフローチャート。

【図 4 0】

抽出する乱数範囲についての別の例を示す表。

【図 4 1】

「大当たり+拍手リーチ」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 2】

「大当たり+張手リーチ」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 3】

「大当たり+全回転リーチ」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 4】

「ハズレ+拍手リーチ」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 5】

「ハズレ+張手リーチ」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 6】

「ハズレ+リーチなし」のときに参照される予兆表示判定テーブルを示す図。

【図 4 7】

顔図柄選択テーブルを示す図。

【符号の説明】

1…パチンコ遊技機、2…液晶表示装置、3…始動入賞口、3'…始動入賞口スイッチ、4…大入賞口、5…可変表示装置、6 a, 6 b…可変表示作動用ゲート、6 a', 6 b'…通過球検出用スイッチ、8…可変表示記憶ランプ、10…遊技盤面、11 a, 11 b…ランプ付き風車、12 a, 12 b…風車、13 a,

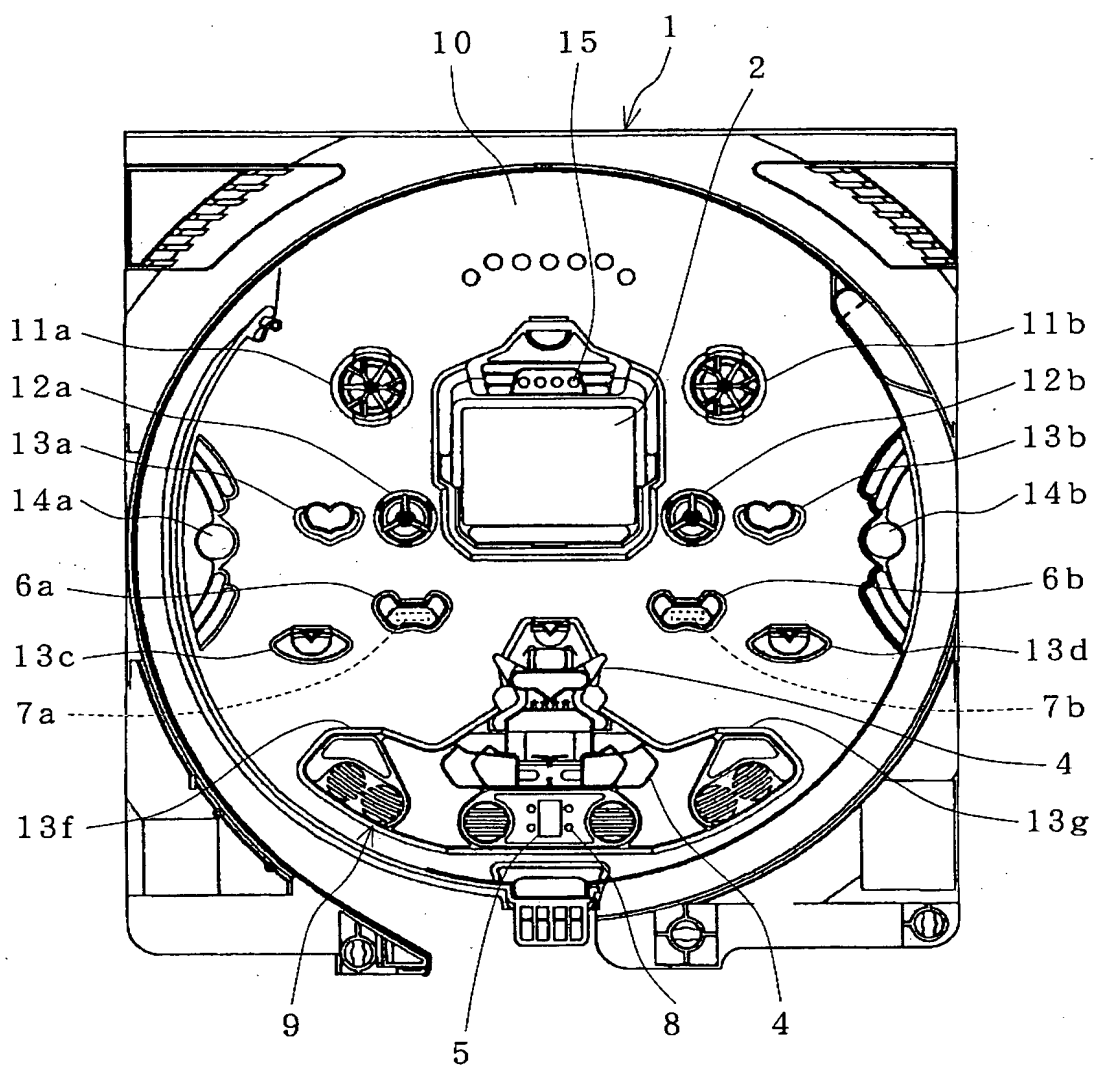
13 b, 13 c, 13 d, 13 e, 13 f, 13 g…一般入賞口、14 a, 14 b…盤面サイドランプ、15…図柄変動記憶ランプ、30…始動入賞口ソレノイド、31…大入賞口ソレノイド、50…マイクロコンピュータ、50 A…CPU、50 B…RAM、50 C…ROM、50 D…汎用 I/O、51…入力回路、52…出力回路、53…乱数発生回路。

【書類名】

図面

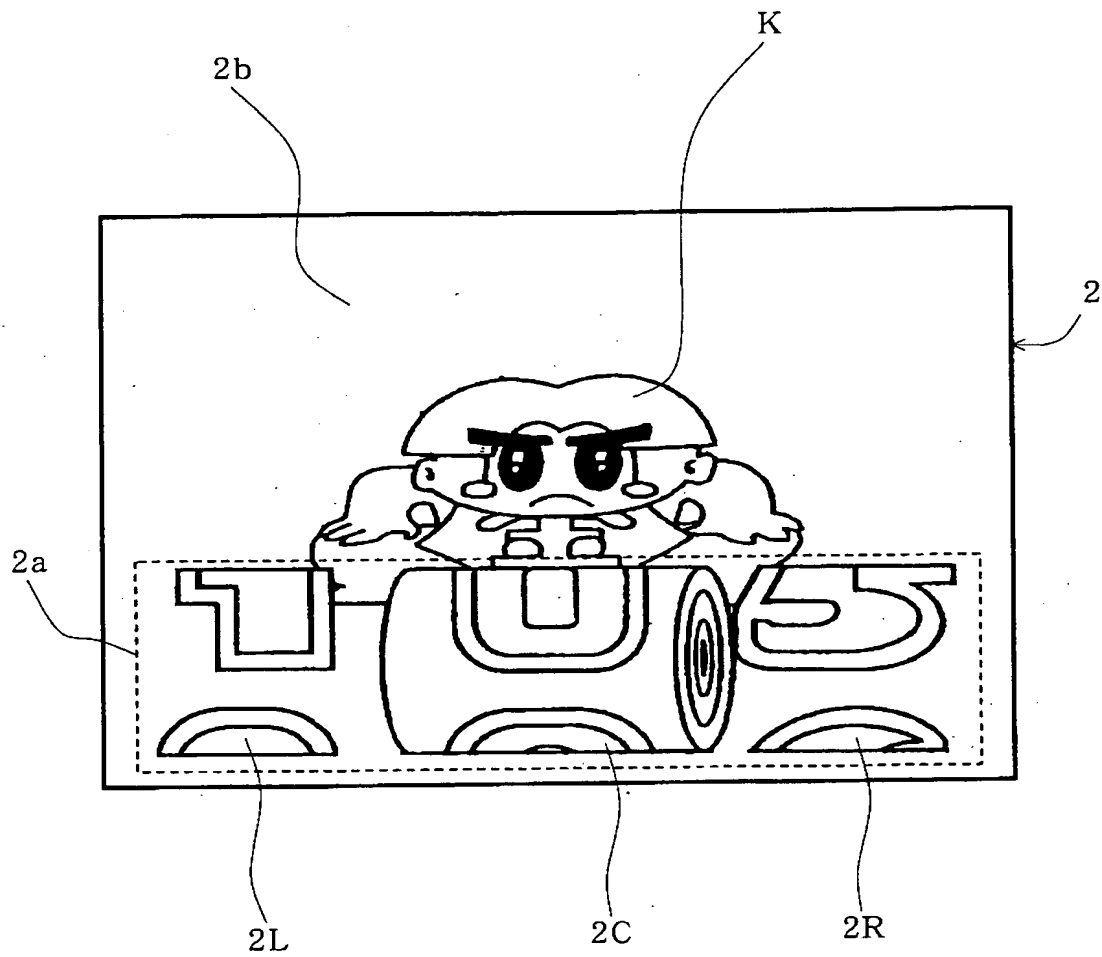
【図1】

FIG. 1



【図 2】









FIG. 2



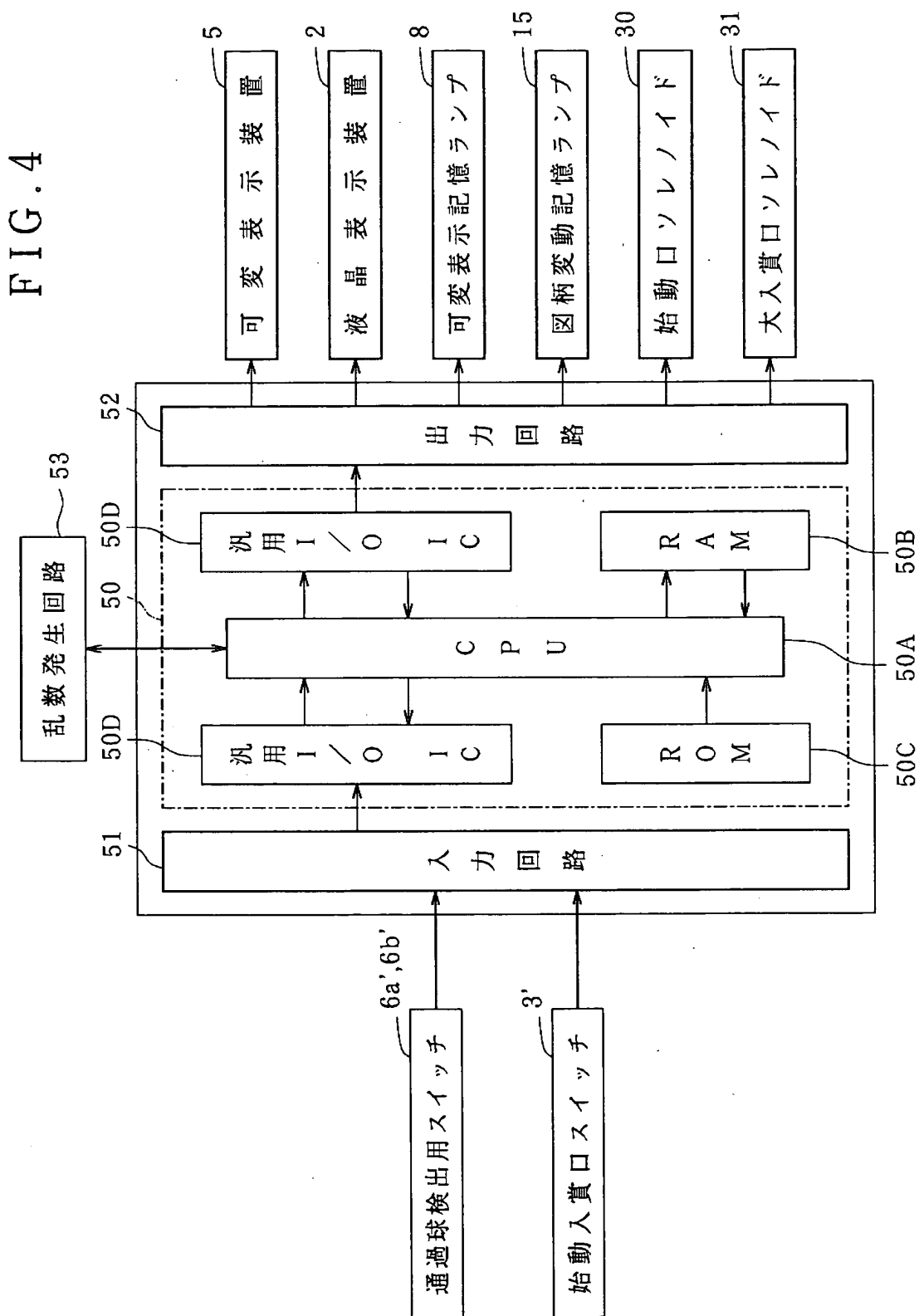
【図 3】

FIG. 3

顔予兆判定テーブル（大当り+拍手リーチ）

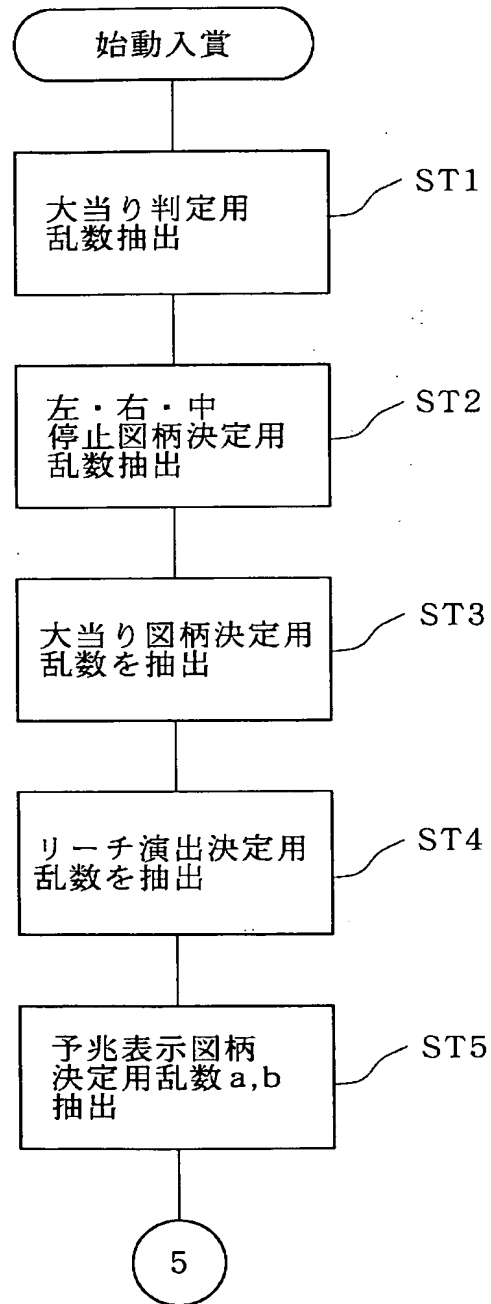
予兆グループ	顔予兆用決定乱数	
	0~40	41~80
Aグループ	顔図柄1 	顔図柄2 
Bグループ	81~96 顔図柄3 	97~110 顔図柄4 
Cグループ	111~115 顔図柄5 	116~119 顔図柄6 
Dグループ	120~129 顔図柄7 	130~139 顔図柄8 

【図4】



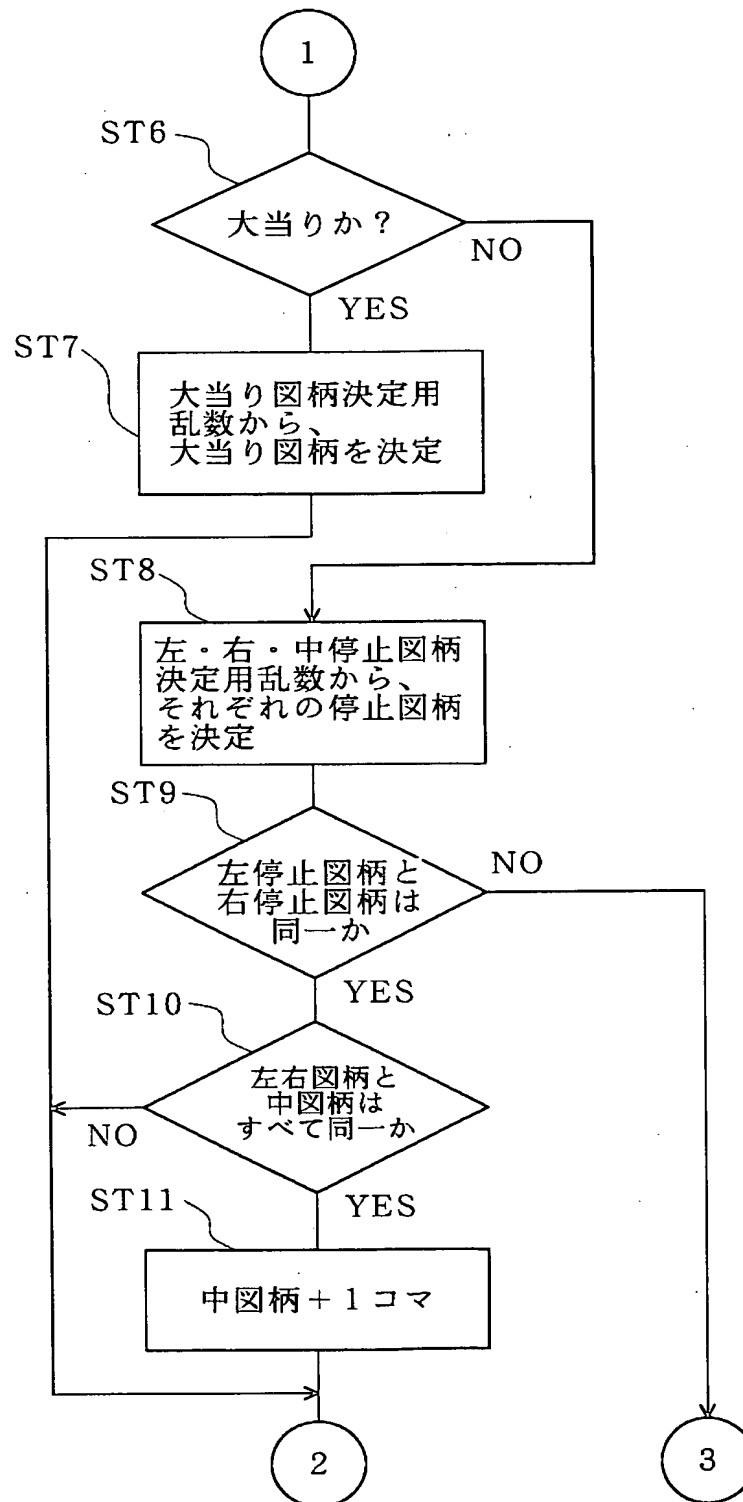
【図 5】

FIG. 5



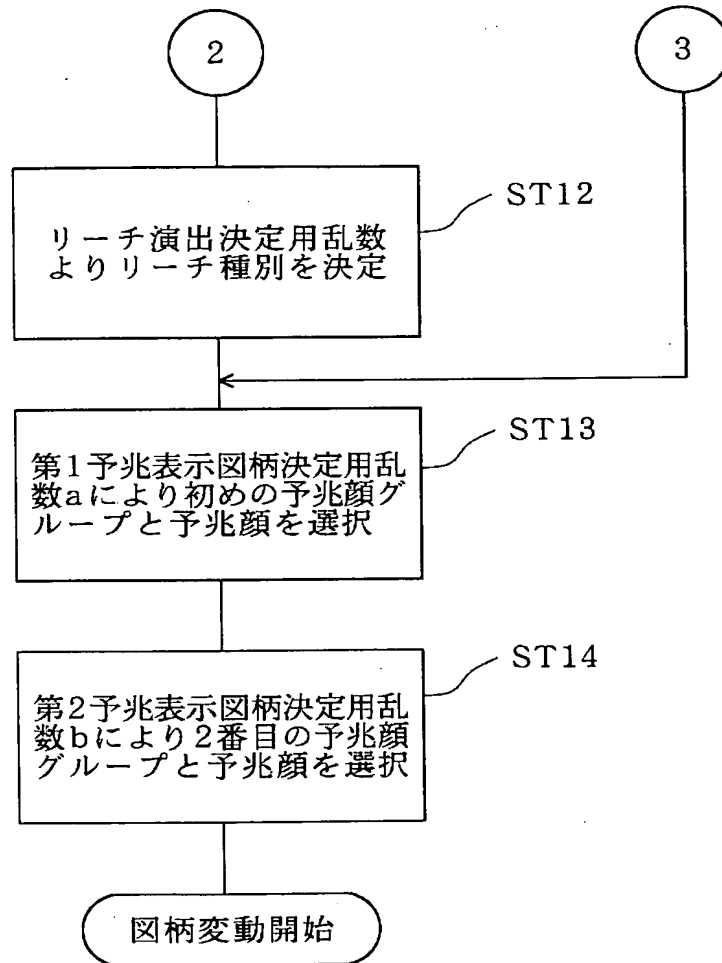
【図6】

FIG. 6



【図7】

FIG. 7



【図 8】

FIG. 8

乱数の種類	乱数値
大当たり決定用乱数	0~255
リーチ演出決定用乱数	0~139
顔予兆決定用乱数	0~139

【図 9】

FIG. 9

大当たり判定テーブル

当たり判定	大当たり判定用乱数	確率
大当たり	7	1/256
ハズレ	0~6, 8~255	255/256

【図 10】

FIG. 10

大当り図柄判定テーブル

大当り図柄 決定用乱数	大 当 り 図 柄
0	1-1-1
1	2-2-2
2	3-3-3
3	4-4-4
4	5-5-5
5	6-6-6
6	7-7-7
7	8-8-8
8	9-9-9
9	10-10-10
10	11-11-11
11	12-12-12
12	13-13-13
13	14-14-14
14	15-15-15

【図 11】

FIG. 11

停止図柄判定テーブル

左, 中, 右停止 図柄決定用乱数	停 止 図 柄
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11
11	12
12	13
13	14
14	15

【図 12】

FIG. 12

大当たり用リーチ演出決定テーブル

リーチ種別	リーチ演出決定用乱数	確率
拍手リーチ	0～24	25/140
張り手リーチ	25～64	40/140
全回転リーチ	65～139	75/140

【図 13】

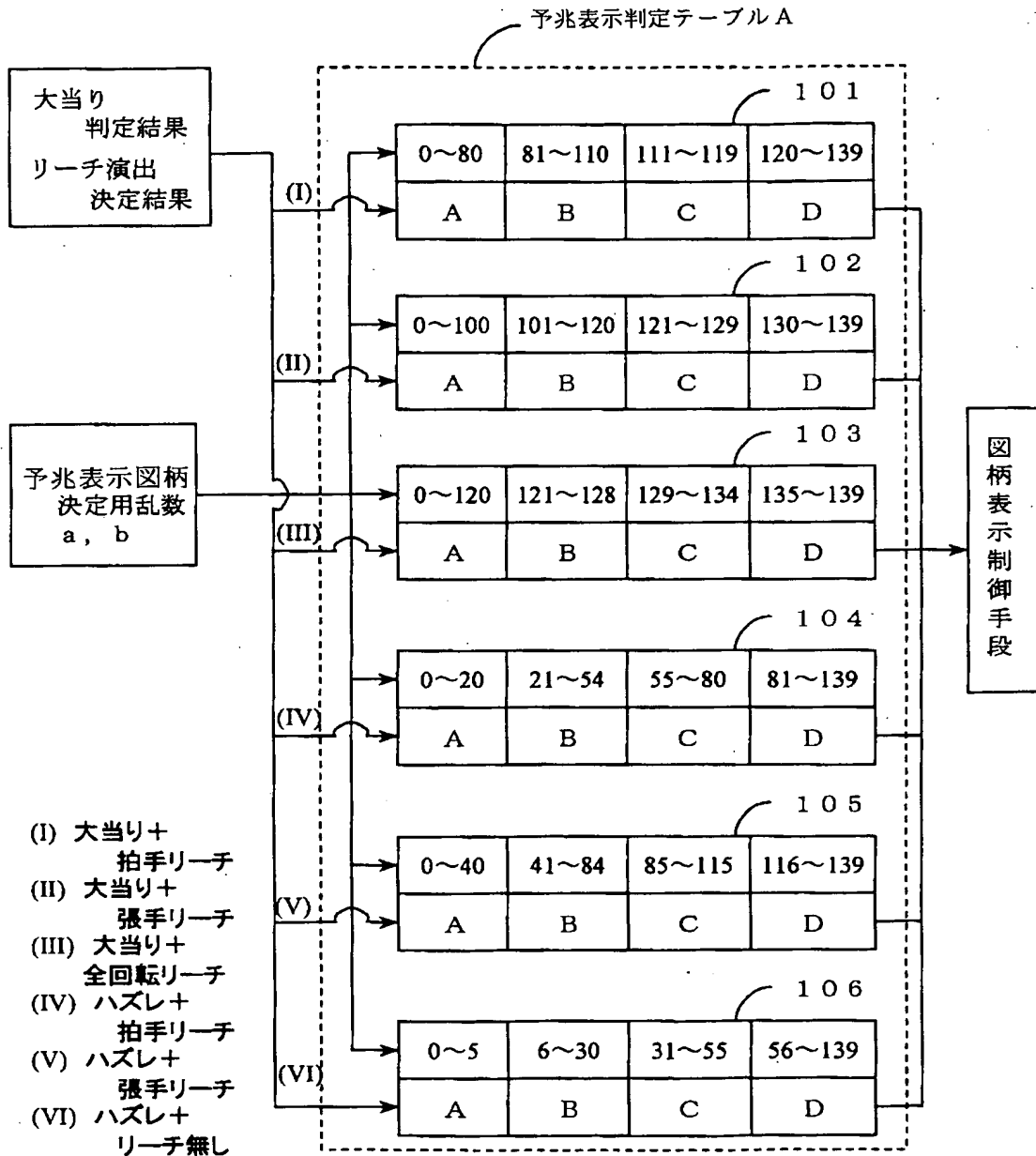
FIG. 13

ハズレ用リーチ演出決定テーブル

リーチ種別	リーチ演出決定用乱数	確率
拍手リーチ	0～4	5/140
張り手リーチ	5～8	4/140
リーチなし	9～139	131/140

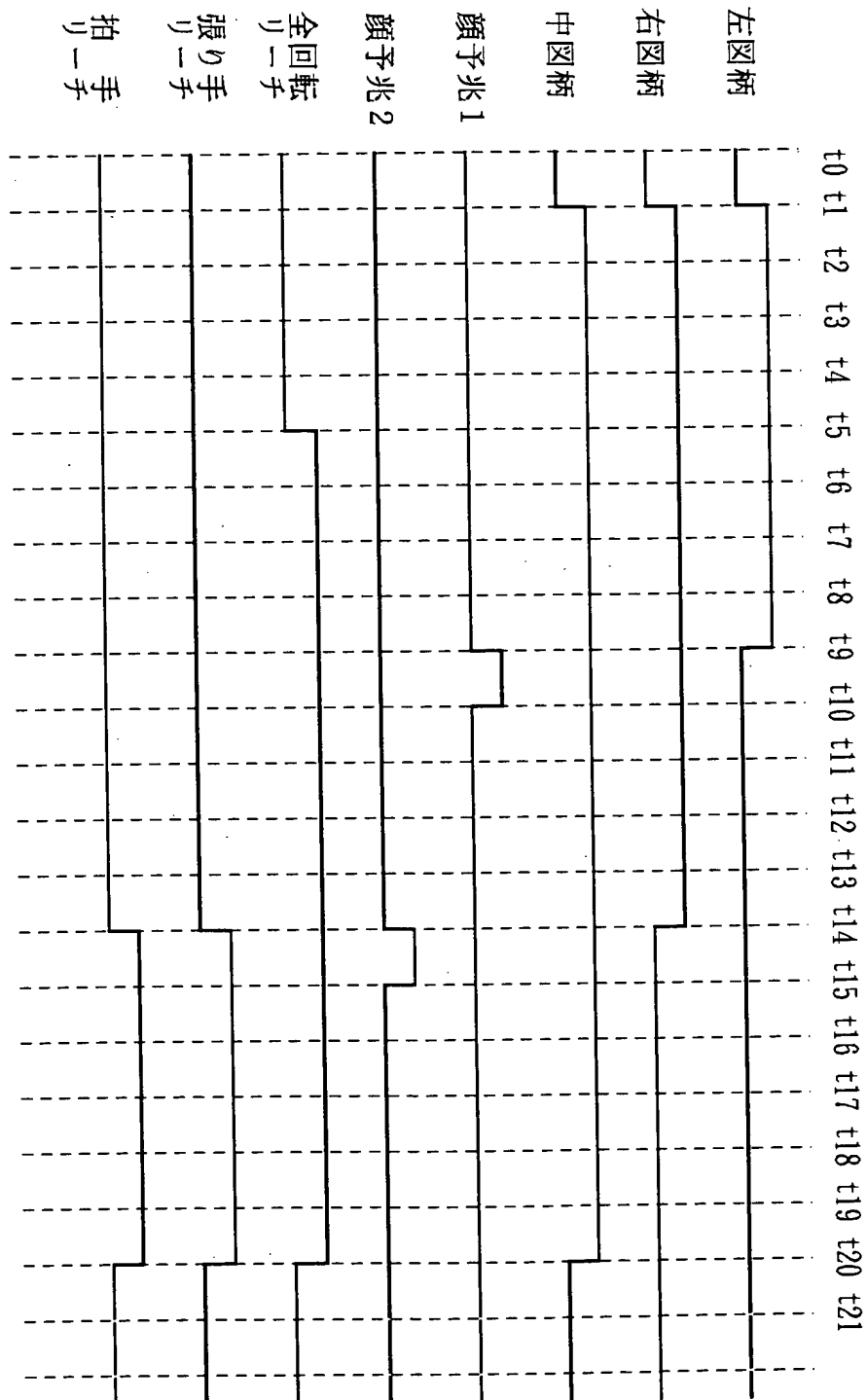
【図14】

FIG. 14



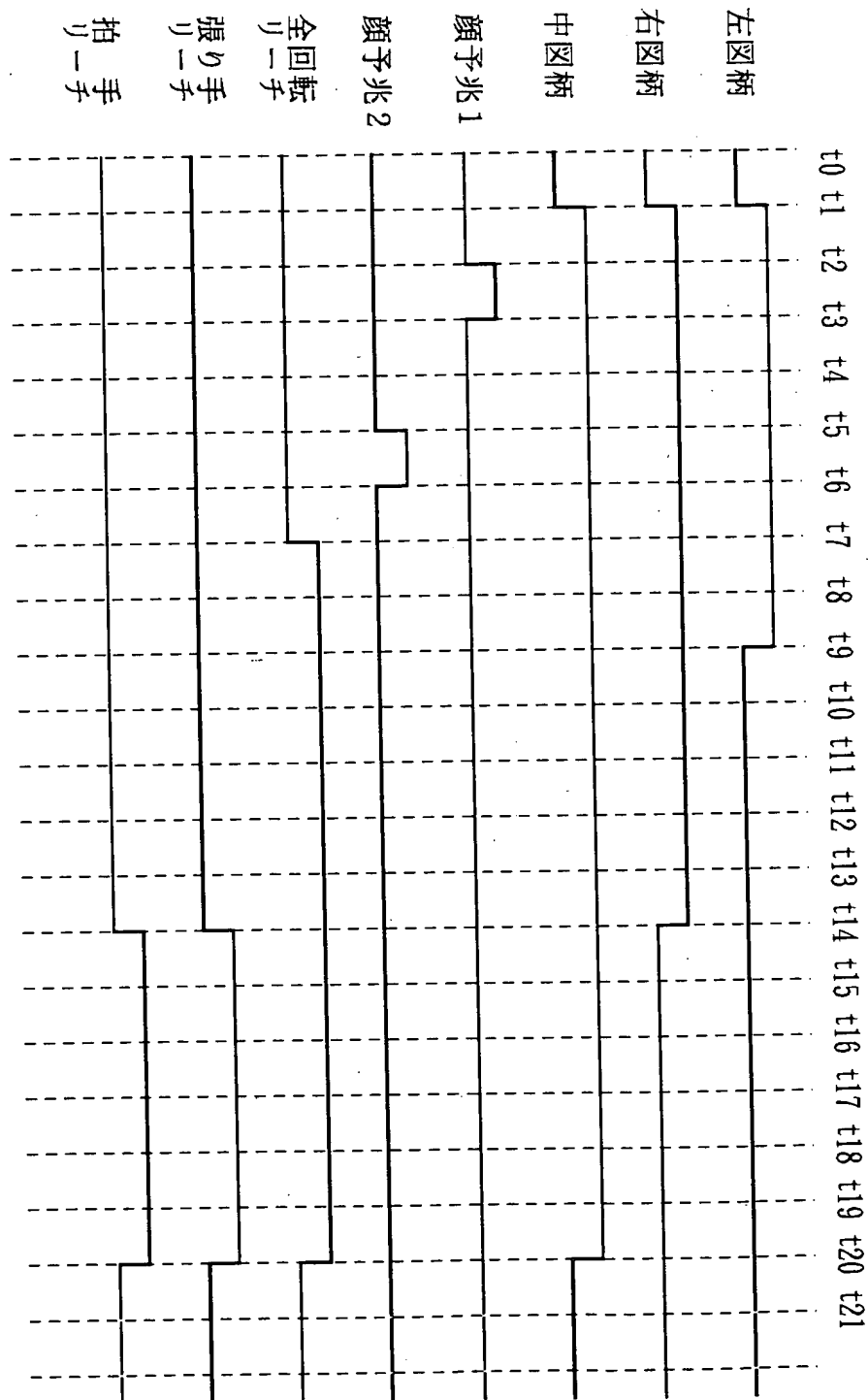
【図15】

FIG. 15



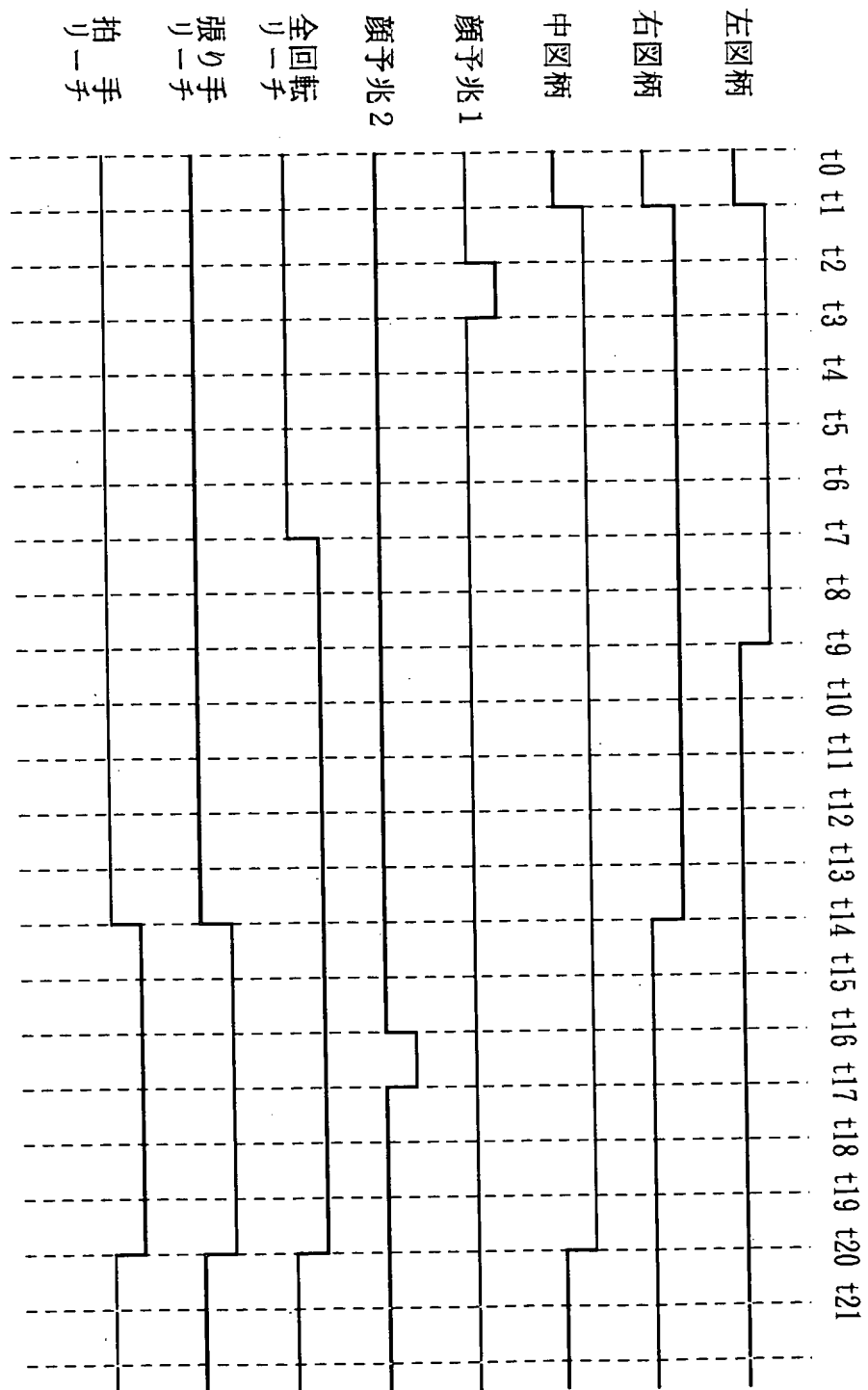
【図 16】

FIG. 16



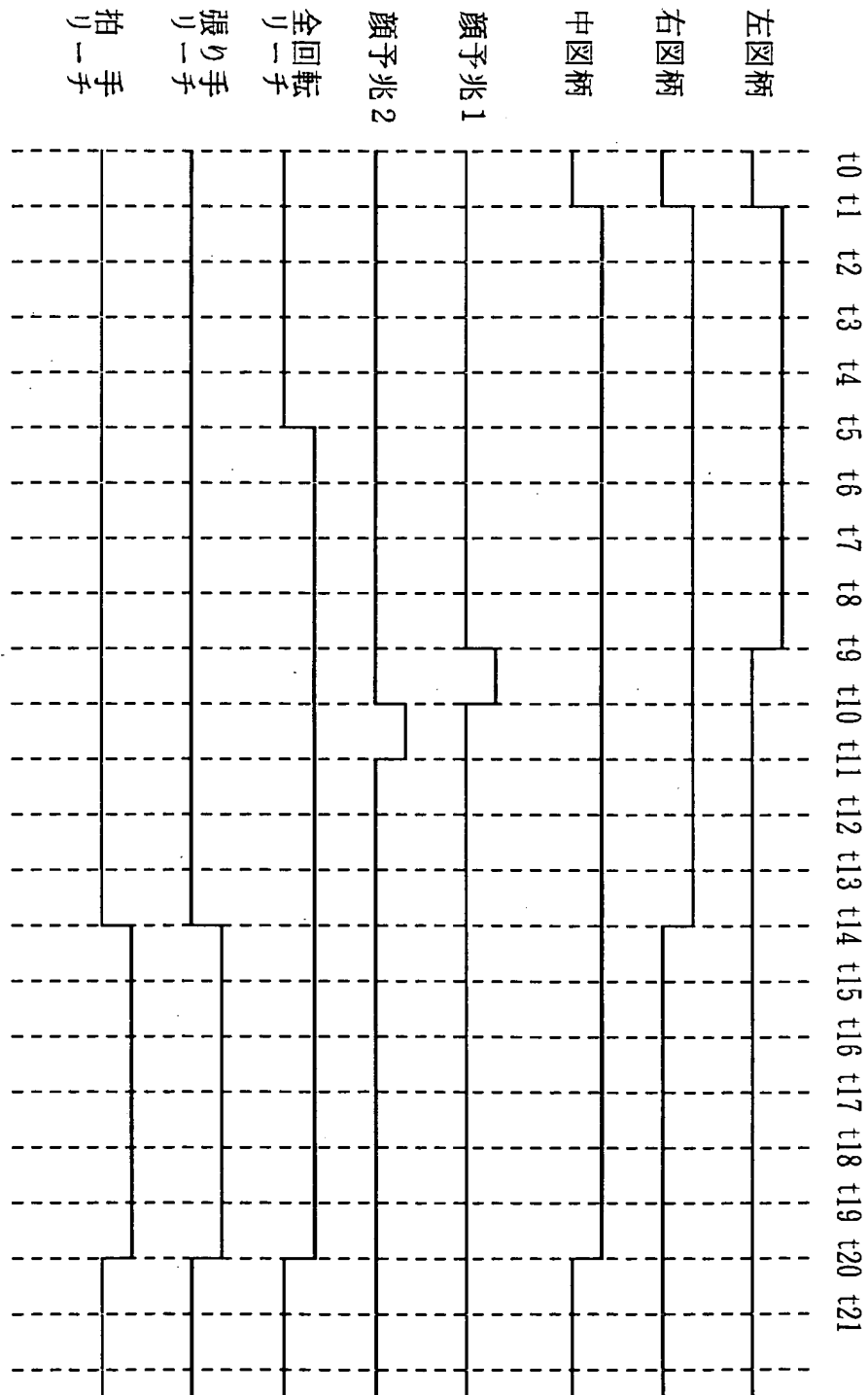
【図17】

FIG. 17



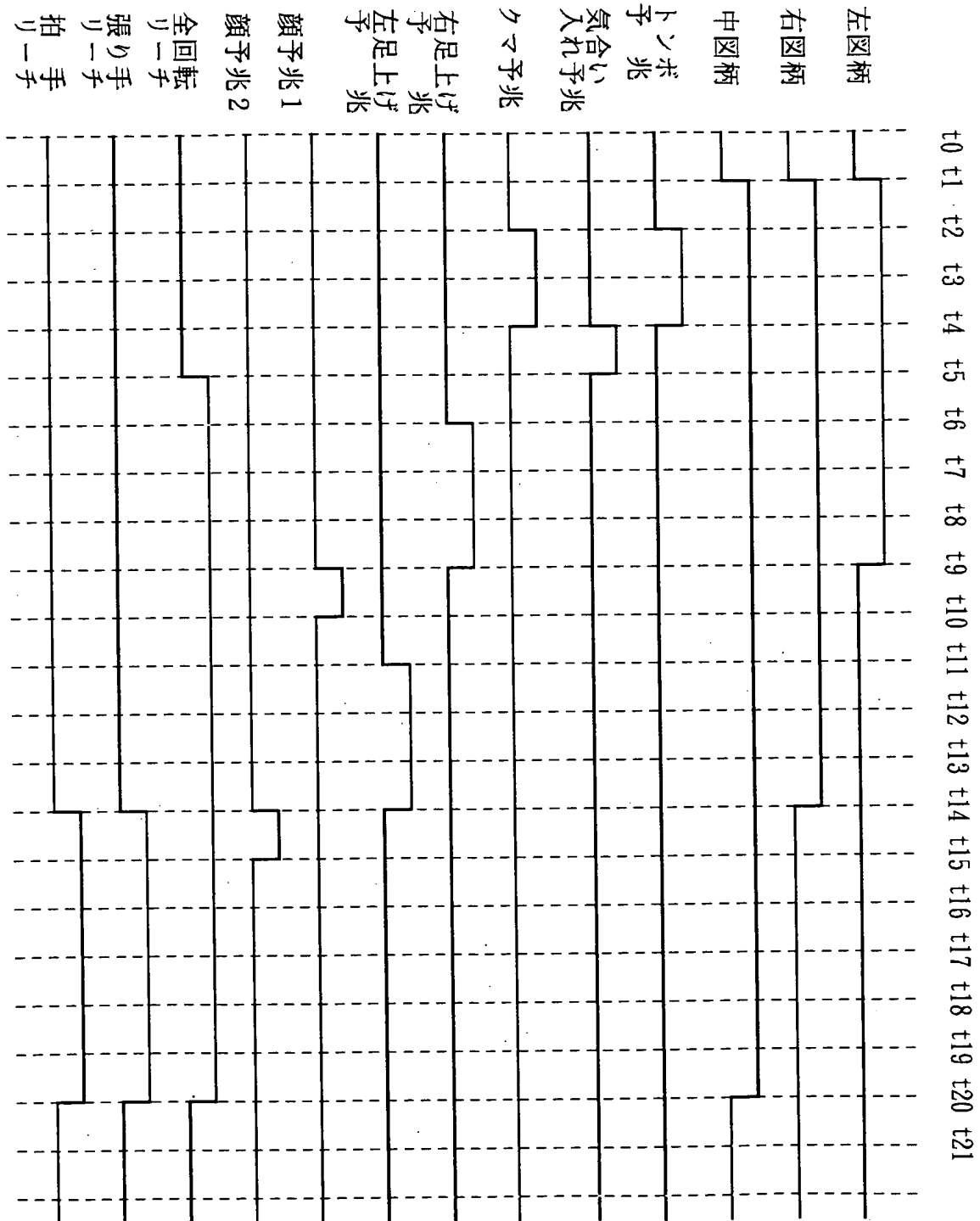
【図 18】

FIG. 18



【図19】

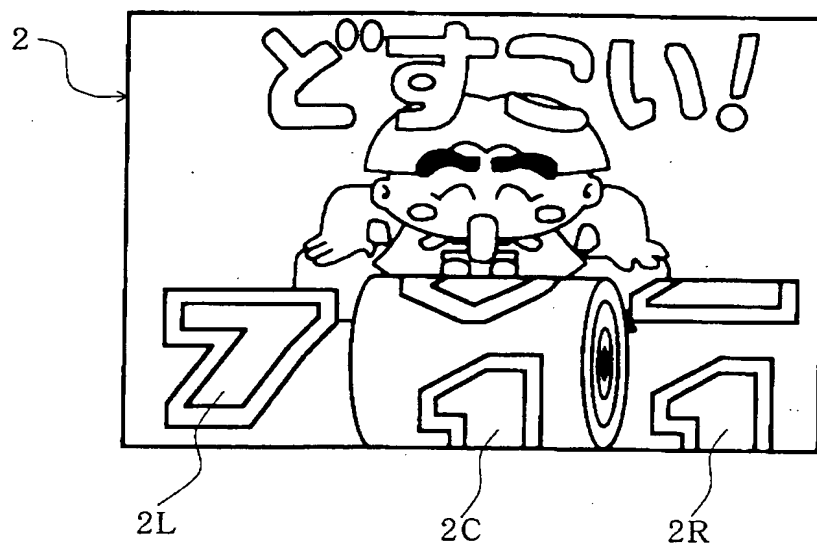
FIG. 19



【図 20】

FIG. 20

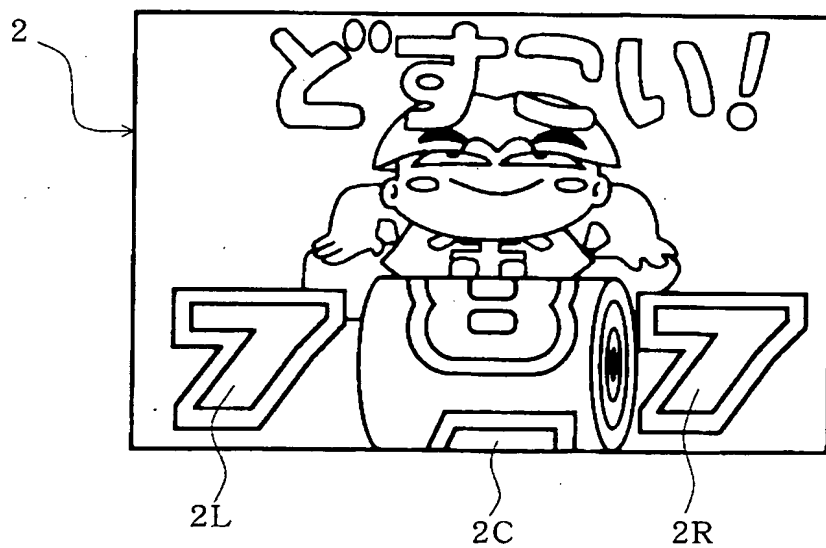
顔予兆 1



【図 21】

FIG. 21

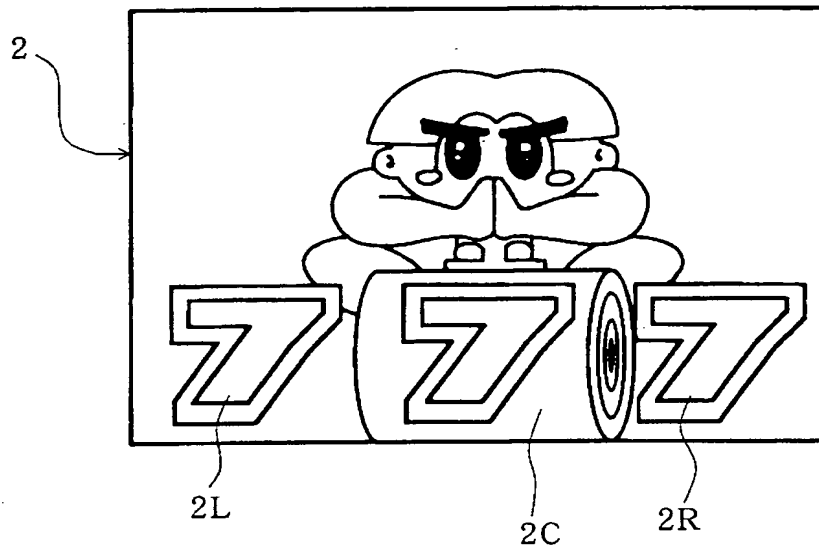
顔予兆 2



【図 22】

FIG. 22

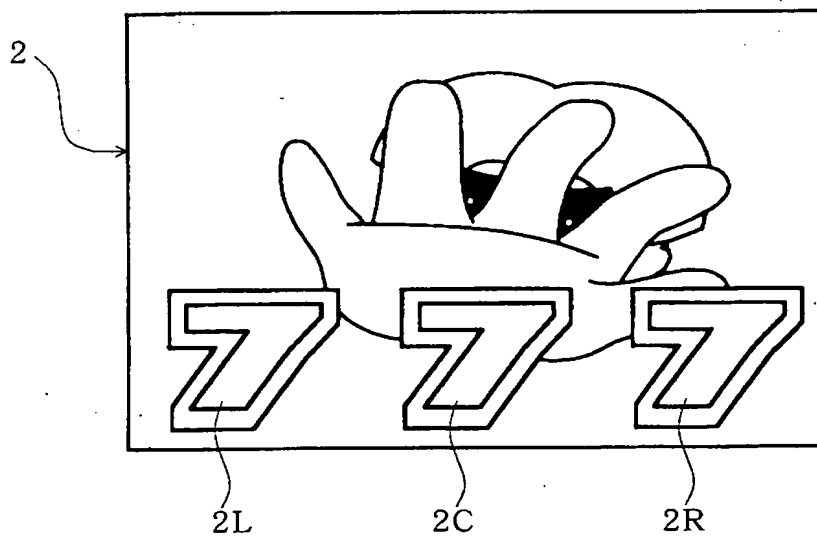
拍手リーチ



【図 23】

FIG. 23

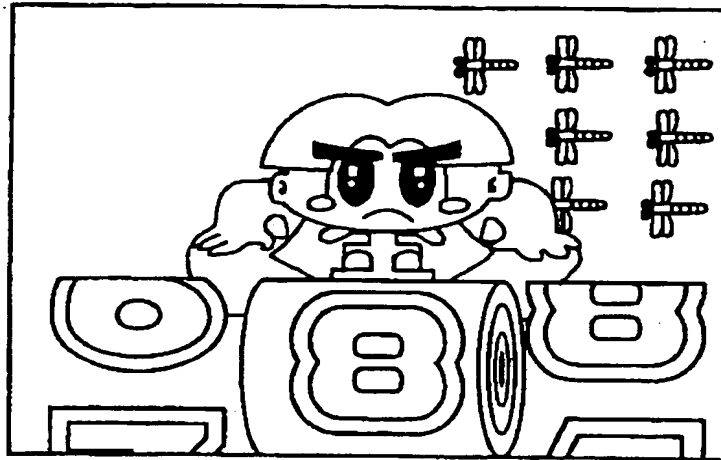
張手リーチ



【図24】

FIG. 24

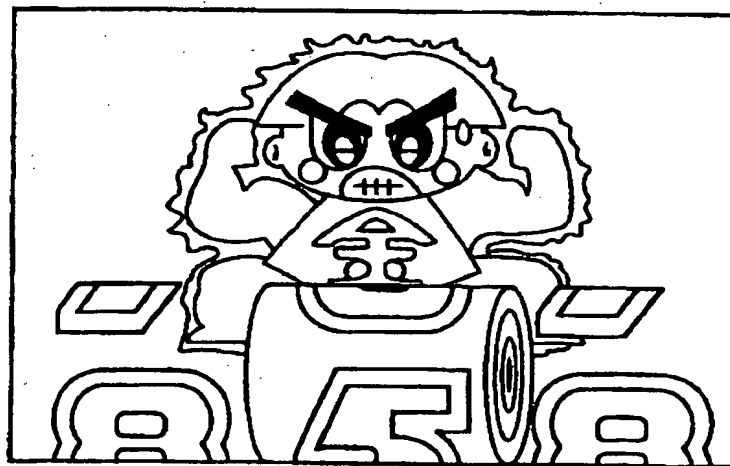
トンボ予兆



【図25】

FIG. 25

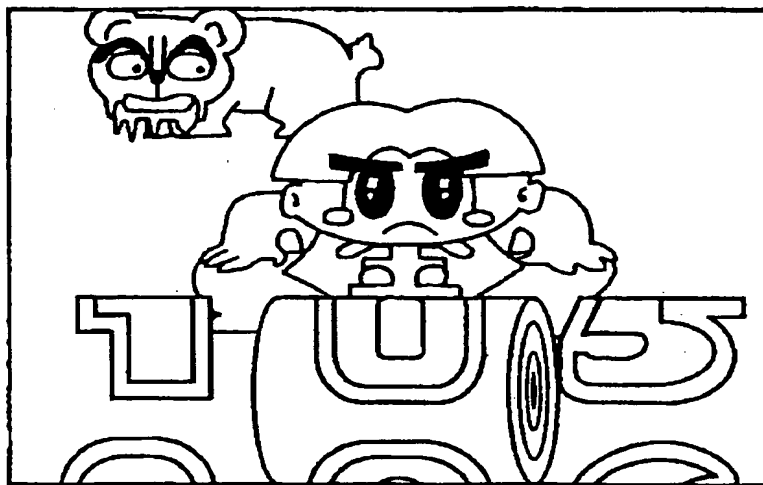
気合入れ予兆



【図 2 6】

FIG. 26

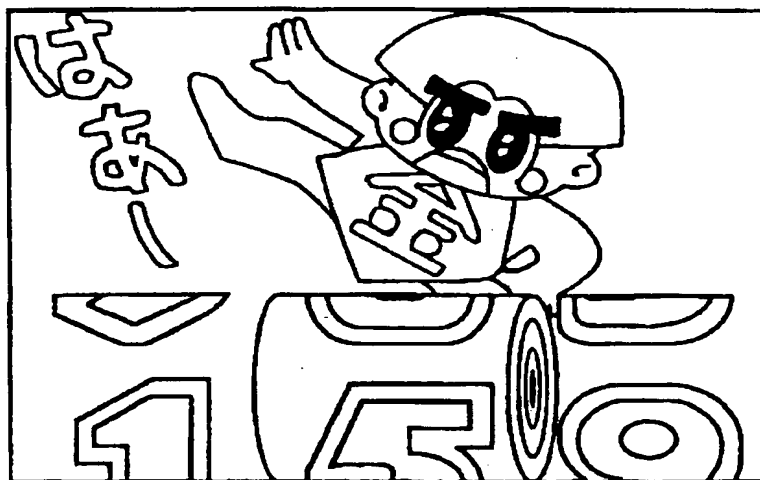
クマ予兆



【図 2 7】

FIG. 27

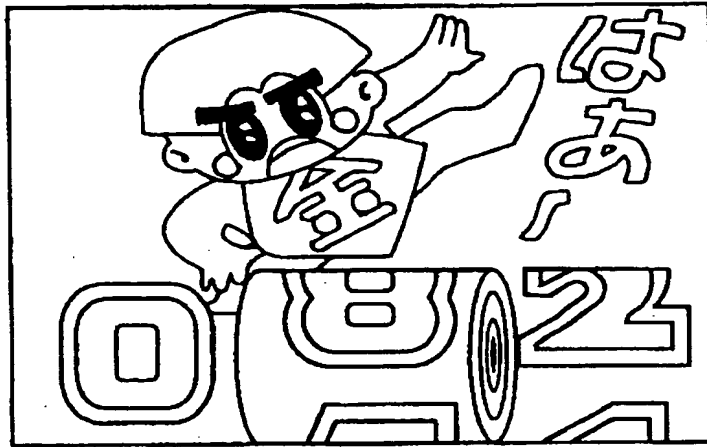
右足上げ予兆



【図28】

FIG. 28

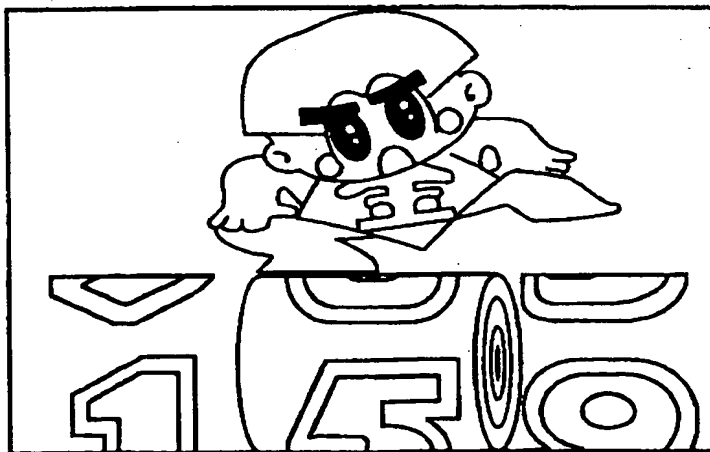
左足上げ予兆



【図29】

FIG. 29

足上げが小さい



【図 30】

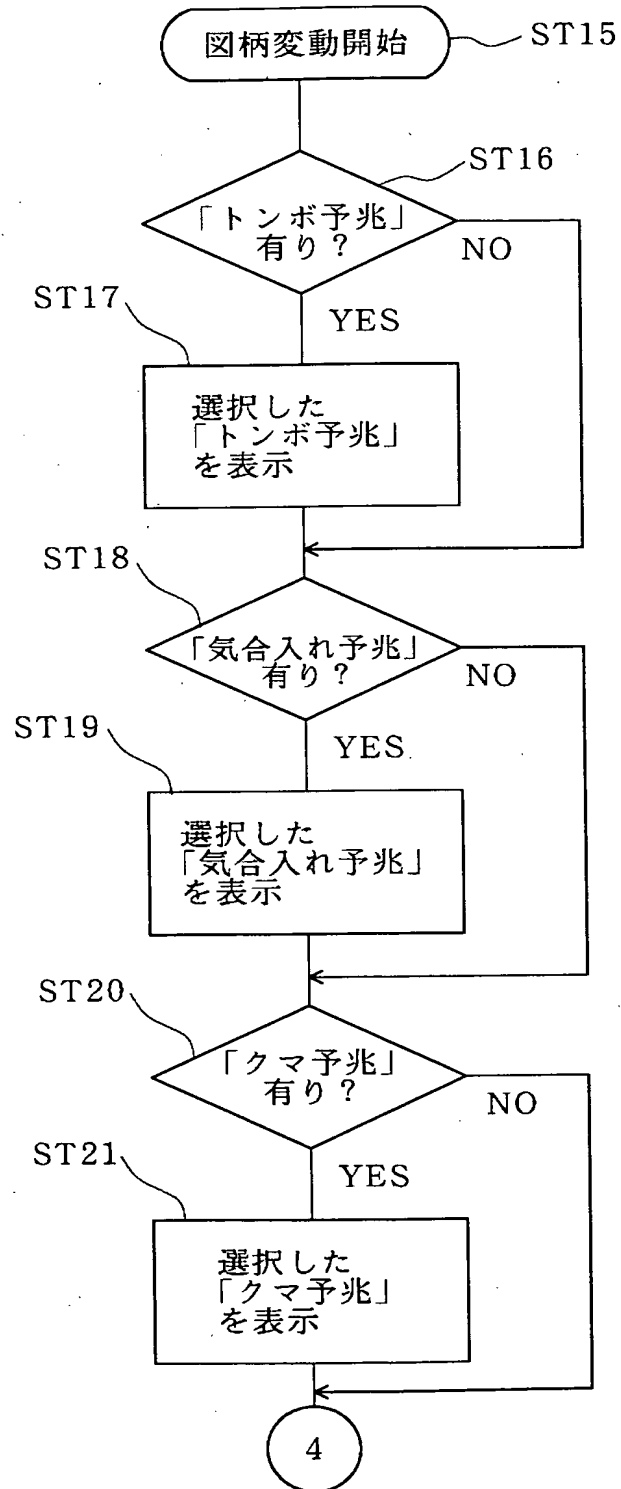
FIG. 30

予兆表示判定テーブルB

当たりとリーチ種別	予告の種類	予告決定用乱数 c
(I) 大当たり+拍手リーチ	トンボ予兆	0 ~ 20
	気合い予兆	21 ~ 70
	右足予兆	71 ~ 80
	左足予兆	81 ~ 89
(II) 大当たり+張手リーチ	トンボ予兆	0 ~ 20
	気合い予兆	21 ~ 40
(III) 大当たり+全回転リーチ	トンボ予兆	0 ~ 5
	クマ予兆	6 ~ 60
(IV) ハズレ+拍手リーチ	トンボ予兆	81 ~ 85
	気合い予兆	86 ~ 90
	右足予兆	91 ~ 110
	左足予兆	111 ~ 130
(IV) ハズレ+張手リーチ	トンボ予兆	81 ~ 90
	気合い予兆	91 ~ 95
	右足予兆	96 ~ 110
	左足予兆	111 ~ 139
(IV) ハズレ+リーチなし	トンボ予兆	91 ~ 95
	気合い予兆	96 ~ 100

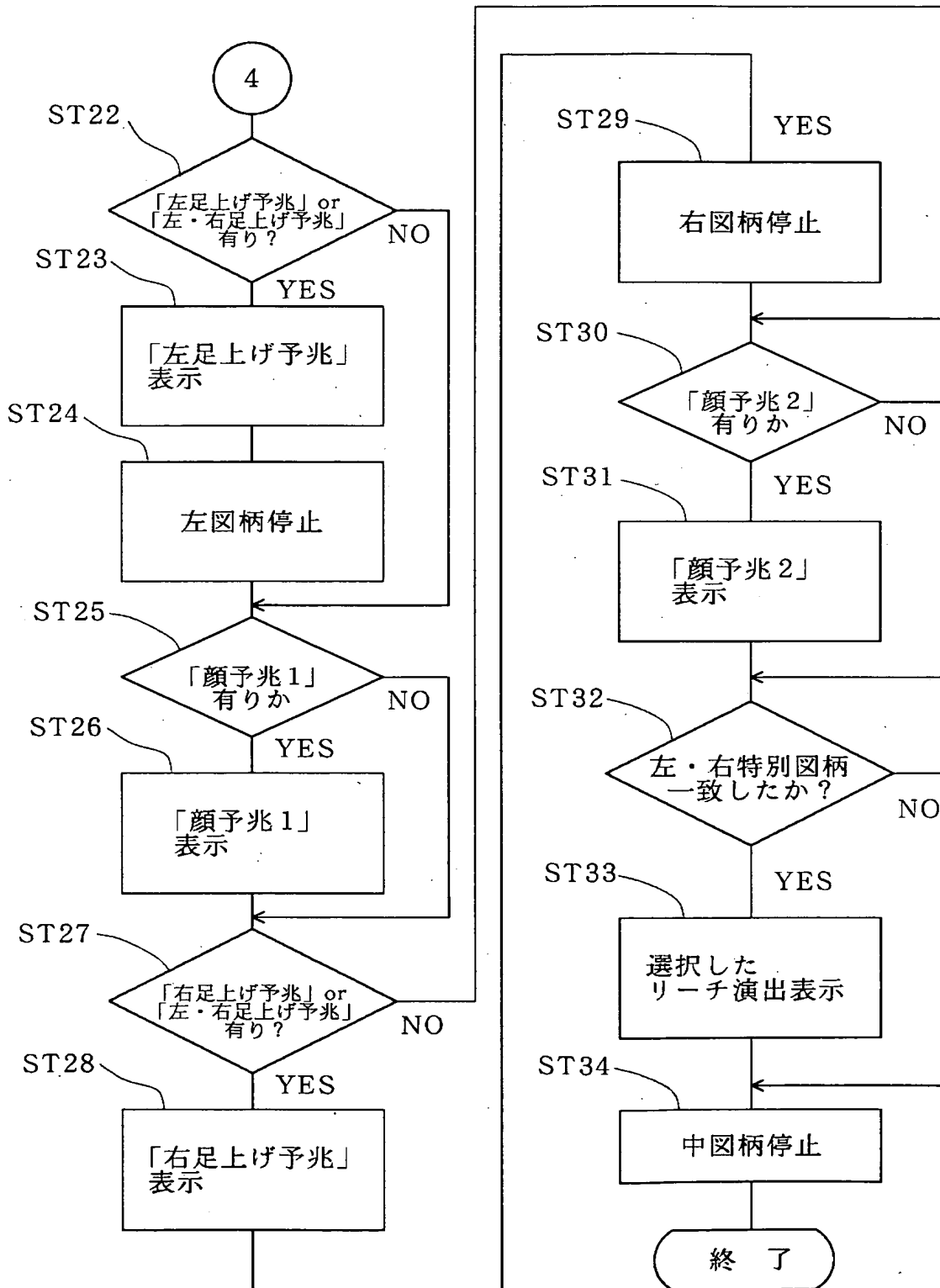
【図31】

FIG. 31



【図32】

FIG. 32



【図 33】

FIG. 33

出現確率表

大当たり判定	リーチ演出	願 予 兆 1	願 予 兆 2	出現率	確率データ	出現 確率
大当たり 出現率=1/256	拍手リーチ 出現率=25/140	A	A	12/40	300/1433600	0.021%
			B	2/40	50/1433600	0.003%
			C	4/40	100/1433600	0.007%
			D	0	0/1433600	0%
		B	A	2/40	50/1433600	0.003%
			B	9/40	225/1433600	0.016%
			C	2/40	50/1433600	0.003%
			D	1/40	25/1433600	0.002%
		C	A	4/40	100/1433600	0.007%
			B	1/40	25/1433600	0.002%
			C	0	0/1433600	0%
			D	0	0/1433600	0%
		D	A	0	0/1433600	0%
			B	0	0/1433600	0%
			C	1/40	25/1433600	0.002%
			D	2/40	50/1433600	0.003%
	張り手リーチ 出現率=40/140	A	A	2/40	80/1433600	0.006%
			B	3/40	120/1433600	0.008%
			C	4/40	160/1433600	0.011%
			D	1/40	40/1433600	0.003%
		B	A	9/40	360/1433600	0.025%
			B	0	0/1433600	0%
			C	2/40	80/1433600	0.006%
			D	2/40	80/1433600	0.006%
		C	A	2/40	80/1433600	0.006%
			B	6/40	240/1433600	0.017%
			C	2/40	80/1433600	0.006%
			D	1/40	40/1433600	0.003%
		D	A	1/40	40/1433600	0.003%
			B	1/40	40/1433600	0.003%
			C	2/40	80/1433600	0.006%
			D	2/40	80/1433600	0.006%
	全回転リーチ 出現率=75/140	A	A	15/40	1125/1433600	0.078%
			B	3/40	225/1433600	0.016%
			C	0	0/1433600	0%
			D	1/40	75/1433600	0.005%
		B	A	1/40	75/1433600	0.005%
			B	12/40	900/1433600	0.063%
			C	0	0/1433600	0%
			D	0	0/1433600	0%
		C	A	8/40	600/1433600	0.042%
			B	0	0/1433600	0%
			C	0	0/1433600	0%
			D	0	0/1433600	0%
		D	A	0	0/1433600	0%
			B	0	0/1433600	0%
			C	0	0/1433600	0%
			D	0	0/1433600	0%

【図 34】

FIG. 34

出現確率表

大当たり判定	リーチ演出	願 予 兆 1	願 予 兆 2	出現率	確率データ	出現 確率
ハズレ 出現率=255/256	拍手リーチ 出現率=5/140	A	A	2/40	2550/1433600	0.18%
			B	3/40	3825/1433600	0.27%
			C	4/40	5100/1433600	0.36%
			D	1/40	1275/1433600	0.09%
		B	A	2/40	2550/1433600	0.18%
			B	4/40	5100/1433600	0.36%
			C	1/40	1275/1433600	0.09%
			D	0	0/1433600	0%
		C	A	0	0/1433600	0%
			B	4/40	5100/1433600	0.36%
			C	13/40	16575/1433600	11.60%
			D	1/40	1275/1433600	0.09%
		D	A	1/40	1275/1433600	0.90%
			B	1/40	1275/1433600	0.09%
			C	3/40	3825/1433600	0.27%
			D	0	0/1433600	0%
	張り手リーチ 出現率=4/140	A	A	0	0/1433600	0%
			B	8/40	8160/1433600	0.60%
			C	2/40	2040/1433600	0.14%
			D	0	0/1433600	0%
		B	A	8/40	8160/1433600	0.60%
			B	0	0/1433600	0%
			C	0	0/1433600	0%
			D	3/40	3060/1433600	0.21%
		C	A	0	0/1433600	0%
			B	3/40	3060/1433600	0.21%
			C	3/40	3060/1433600	0.21%
			D	2/40	2040/1433600	0.14%
		D	A	2/40	2040/1433600	0.14%
			B	4/40	4080/1433600	0.28%
			C	0	0/1433600	0%
			D	5/40	5100/1433600	0.36%
	リーチ無し 出現率=131/140	A	A	0	0/1433600	0%
			B	0	0/1433600	0%
			C	2/40	66810/1433600	4.66%
			D	2/40	66810/1433600	4.66%
		B	A	1/40	33405/1433600	2.33%
			B	0	0/1433600	0%
			C	2/40	66810/1433600	4.66%
			D	2/40	66810/1433600	4.66%
		C	A	1/40	33405/1433600	2.33%
			B	1/40	33405/1433600	2.33%
			C	3/40	100215/1433600	6.99%
			D	2/40	66810/1433600	4.66%
		D	A	1/40	33405/1433600	2.33%
			B	7/40	233835/1433600	16.31%
			C	3/40	100215/1433600	6.99%
			D	13/40	434265/1433600	30.29%

【図 35】

FIG. 35

大当り発展率

顔 予 兆 1	顔 予 兆 2	①大当たりに発展するもの (Ⅰ) 大当たり+拍手リーチ (Ⅱ) 大当たり+張り手リーチ (Ⅲ) 大当たり+全回転リーチ	②ハズレに発展するもの (Ⅳ) ハズレ+拍手リーチ (Ⅴ) ハズレ+張り手リーチ (Ⅵ) ハズレ+リーチなし	発展率 ①／(①+②)
A	A	1505/1433600	2550/1433600	37.11%
	B	395/1433600	11985/1433600	3.19%
	C	260/1433600	73950/1433600	0.35%
	D	115/1433600	68085/1433600	0.17%
B	A	485/1433600	44115/1433600	1.09%
	B	1125/1433600	5100/1433600	18.07%
	C	130/1433600	68085/1433600	0.19%
	D	105/1433600	69870/1433600	0.15%
C	A	780/1433600	33405/1433600	2.26%
	B	265/1433600	41565/1433600	0.63%
	C	80/1433600	119850/1433600	0.07%
	D	40/1433600	70125/1433600	0.06%
D	A	40/1433600	36720/1433600	0.11%
	B	40/1433600	239190/1433600	0.02%
	C	105/1433600	104040/1433600	0.10%
	D	130/1433600	439365/1433600	0.03%

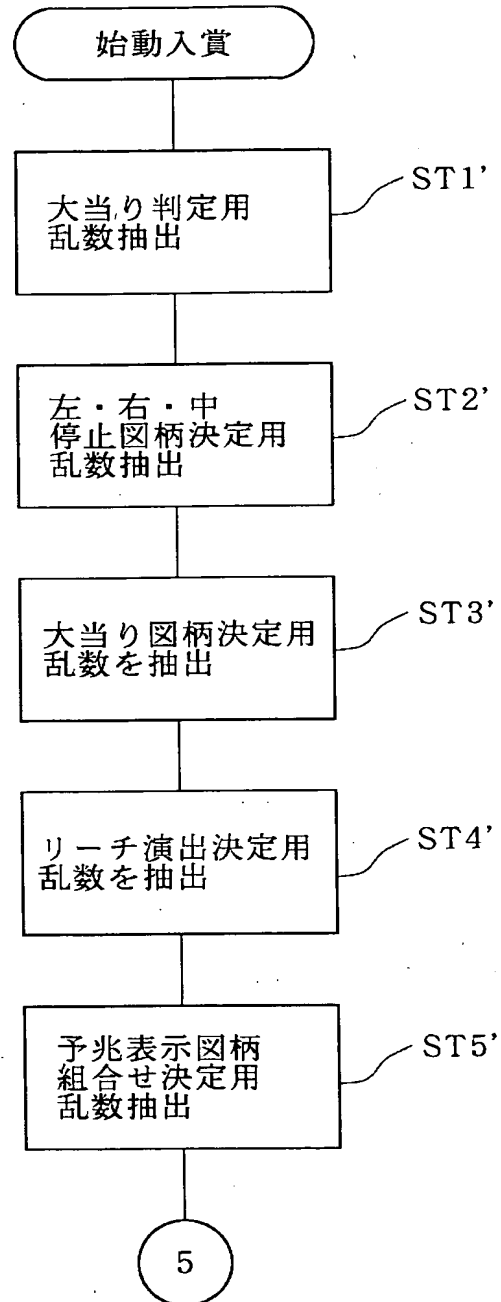
【図 3 6】

リーチ発展率
FIG. 36

顔 予 兆 1	顔 予 兆 2	①リーチに発展するもの (I) 大当たり+拍手リーチ (II) 大当たり+張り手リーチ (III) 大当たり+全回転リーチ (IV) ハズレ+拍手リーチ (V) ハズレ+張り手リーチ	②リーチに発展しないもの (VI) ハズレ+リーチなし	発展率 ①／(①+②)
A	A	4055/1433600	0	100%
	B	12380/1433600	0	100%
	C	7400/1433600	66810/1433600	10%
	D	1390/1433600	66810/1433600	2%
B	A	11195/1433600	33405/1433600	25%
	B	6225/1433600	0	100%
	C	1405/1433600	66810/1433600	2%
	D	3165/1433600	66810/1433600	5%
C	A	780/1433600	33405/1433600	2%
	B	8425/1433600	33405/1433600	20%
	C	19715/1433600	100215/1433600	16%
	D	3355/1433600	66810/1433600	5%
D	A	3355/1433600	33405/1433600	9%
	B	5395/1433600	233835/1433600	2%
	C	3930/1433600	100215/1433600	4%
	D	5230/1433600	434265/1433600	1%

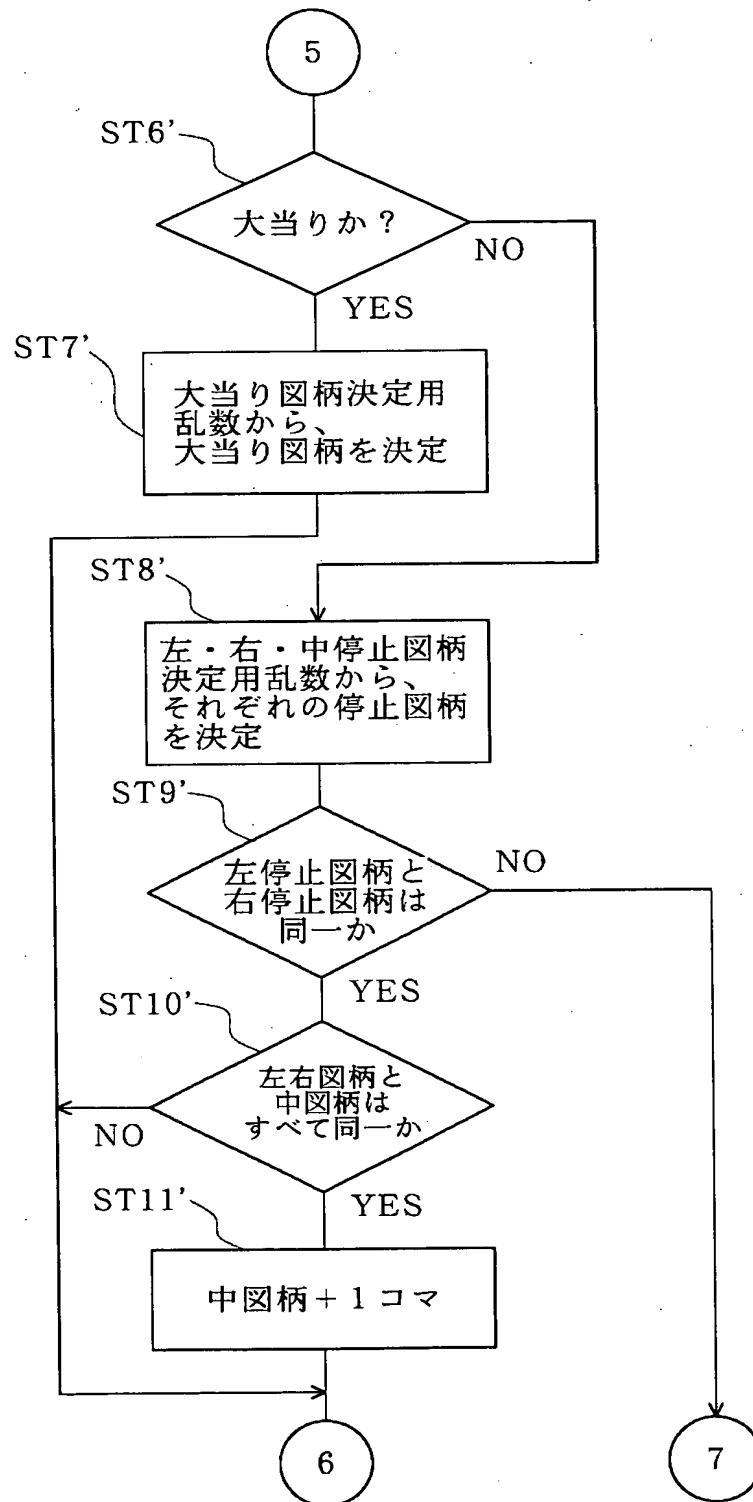
【図 37】

FIG. 37



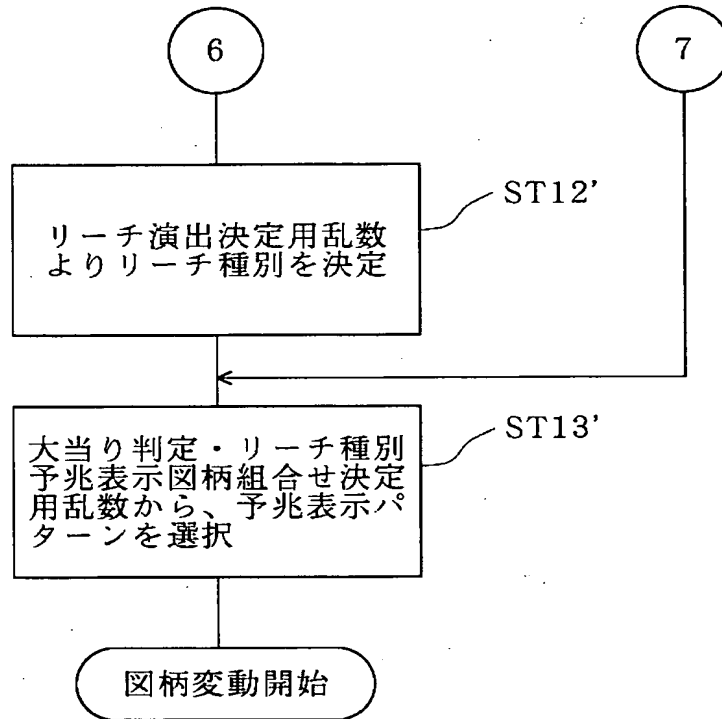
【図 38】

FIG. 38



【図 39】

FIG. 39



【図 4 0】

FIG. 4 0

乱数の種類	乱数値
大当たり決定用乱数	0~255
リーチ演出決定用乱数	0~139
顔予兆決定用乱数	0~39

【図 41】

FIG. 41

(I)大当たり+拍手リーチ

予兆順1	予兆順2	予兆図柄組合せ 決定用乱数
A	A	0
		1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9
		10
		11
	B	12
	C	13
		14
		15
		16
		17
B	A	18
		19
	B	20
		21
		22
		23
		24
		25
		26
		27
		28
	C	29
		30
C	A	31
		32
		33
		34
	B	35
D	C	36
	D	37
		38
		39

【図 42】

FIG. 42

(Ⅱ)大当たり+強リ手リーチ

予兆顔1	予兆顔2	予兆図柄組合せ 決定用乱数
A	A	0
		1
	B	2
		3
		4
	C	5
		6
		7
		8
	D	9
B	A	10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
		18
	C	19
		20
	D	21
		22
C	A	23
		24
	B	25
		26
		27
		28
		29
		30
	C	31
		32
	D	33
D	A	34
	B	35
	C	36
		37
	D	38
		39

【図 43】

FIG. 43

(Ⅲ)大当たり+全図転リーチ

予兆顔1	予兆顔2	予兆図柄組合せ 決定用乱数	
A	A	0	
		1	
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
	14		
B	B	15	
		16	
		17	
B	D	18	
	A	19	
	B	B	20
			21
			22
			23
			24
			25
			26
			27
			28
			29
			30
			31
		C	A
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			

【図 44】

FIG. 44

(IV) ハズレ+拍手リーチ

予兆顔1	予兆顔2	予兆図柄組合せ 決定用乱数
A	A	0
		1
	B	2
		3
		4
		5
	C	6
		7
		8
		9
B	A	10
		11
	B	12
		13
		14
		15
	C	16
		17
C	B	18
		19
		20
		21
	C	22
		23
		24
		25
		26
		27
		28
		29
		30
		31
		32
		33
		34
	D	35
D	A	36
	B	37
	C	38
		39

【図 45】

FIG. 45

(V)ハズレ+強り手リーチ

予兆順1	予兆順2	予兆図柄組合せ 決定用乱数
A	B	0
		1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
B	C	8
		9
	A	10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
C	D	18
		19
		20
	B	21
		22
		23
	C	24
		25
		26
	D	27
		28
D	A	29
		30
	B	31
		32
		33
		34
	D	35
		36
		37
		38
		39

【図 46】

FIG. 46









(VI) ハズレ+リーチなし

予兆順1	予兆順2	予兆図柄組合せ 決定用乱数
A	C	0
		1
	D	2
		3
B	A	4
	C	5
		6
	D	7
C	A	8
		9
	B	10
		11
		12
	D	13
		14
D	A	15
	B	16
		17
		18
		19
		20
		21
		22
	C	23
		24
		25
	D	26
		27
		28
		29
		30
		31
		32
		33
		34
		35
		36
		37
		38
		39

【図47】

FIG. 47

顔図柄選択テーブル

予兆グループ	顔予兆用決定乱数	
	乱数が偶数の場合	乱数が奇数の場合
Aグループ	顔図柄1 	顔図柄2 
Bグループ	顔図柄3 	顔図柄4 
Cグループ	顔図柄5 	顔図柄6 
Dグループ	顔図柄7 	顔図柄8 

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 大当り信頼度の表示について、各々異なる信頼度を報知する複数の図柄について、各図柄を時間の経過に伴って出現させることにより、大当り信頼度の表示に変化をもたせた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技に必要な複数の図柄を変動表示する図柄表示手段 2 a と、その変動表示が停止したときの図柄表示態様が特定の図柄表示態様となることを予告する予告表示を行う予告表示手段 2 b と、所定の開始条件により開始した前記変動表示を前記特定の図柄表示態様で停止させるか否かの判定、及び予め定めた複数の予告表示態様の中から特定の予告表示態様の決定を行う制御手段とを備え、該制御手段は、前記特定の図柄表示態様の出現についての信頼度に対応して予め定めた予告表示態様を現出するように構成され、該予告表示態様は、遊技の時間的变化に伴って変化し得るものであることを特徴とする。

【選択図】 図 2

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 特許願

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】 593075142

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】 申請人

【識別番号】 100081477

【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 3 番地 坂栄ビル
2 階 堀国際特許事務所

【氏名又は名称】 堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 3 番地 坂栄ビル
2 階 堀国際特許事務所

【氏名又は名称】 堀 和子

【書類名】 手続補正書（方式）

【提出日】 平成10年 6月 2日

【あて先】 特許庁長官 殿

【事件の表示】

【出願番号】 平成10年特許願第146407号

【発明の名称】 遊技機

【補正をする者】

【事件との関係】 特許出願人

【識別番号】 593075142

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【プルーフの要否】 要

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 提出物件の目録

【補正方法】 追加

【補正の内容】

【提出物件の目録】

【包括委任状番号】 9808545

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 手続補正書（方式）

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】
【識別番号】 593075142
【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】 申請人
【識別番号】 100081477
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 3 番地 坂栄ビル
2 階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 進

【書類名】 出願人名義変更届（一般承継）

【提出日】 平成10年 7月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 平成10年特許願第146407号

【承継人】

【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号

【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社

【代表者】 岡田 和生

【承継人代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【連絡先】 03-5296-7448

【承継人代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【提出物件の目録】

【物件名】 閉鎖事項全部証明書 2

【包括委任状番号】 9305085

閉鎖事項全部証明書

19813800410

東京都港区高輪三丁目2番9号
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

商号	ユニバーサル販売株式会社		19813800500
本店	東京都中央区日本橋堀留町一丁目7番7号ユニバーサルビル		
	東京都港区高輪三丁目2番9号	平成 5年 7月 1日移転	
公告をする方法	官報に掲載する		
会社成立の年月日	昭和48年6月26日		
目的	1. 遊戯機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 2. 遊技機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 3. 音響機器の製造・販売および輸出入 4. ゲーム用装置の試験研究、企画、開発、製造・販売および経営 5. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発及び製造・販売 6. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発及び製造・販売 7. オーディオディスク、ビデオディスクの企画、開発及び製造・販売 8. 金属工作機械の製造および販売 9. 工作機械部品の加工・組立 10. 機械器具部品の加工・組立 11. 楽器の製造・販売 12. 電化製品の製造・販売 13. 上記各号に関する古物品の販売 14. 商標権、著作権、および特許権等の許諾 15. 不動産の管理および賃貸 16. 日用品雑貨の販売および輸出入 17. オリジナルグッズの通信販売 18. 飲食店の経営 19. 上記各号に付帯する一切の事業		
額面株式1株の金額	金500円		
発行する株式の総数	65万9000株		
発行済株式の総数 並びに種類及び数	発行済株式の総数 16万4750株		
資本の額	金4億6050万円		
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。		

整理番号 ス268640

* 下線のあるものは消事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

役員に関する事項	取締役 岡田 和 生	平成 8年 6月28日重任
	取締役 岡田 知 裕	平成 8年 6月28日重任
	取締役 横 塚 ヒ ロ 子	平成 8年 6月28日重任
	取締役 飯 塚 克 己	平成 8年 6月28日就任
	取締役 後 藤 幸 一	平成 8年 6月28日就任
	取締役 永 谷 慎 一	平成 9年 6月27日就任
	取締役 秦 博 彦	平成 9年 6月27日就任
	神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号 代表取締役 岡田 和 生	平成 8年 6月28日重任
	東京都品川区東品川二丁目3番15-807号 代表取締役 岡田 和 生	平成10年 3月16日住所 移転 平成10年 3月18日登記
	監査役 横 山 定 石	平成 9年 6月27日就任
支 店	監査役 湖 上 正 陸	平成 9年 6月27日就任
	監査役 江 原 均	平成 9年 6月27日就任
1 東京都港区高輪三丁目22番9号		

整理番号 ×268640

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

2/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
ユニバーサル販売株式会社

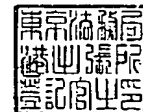
会社番号 030513

登記記録に関する 事項	平成元年法務省令第15号附則第3項の規定により 平成 9年 9月 4日移記
	平成10年4月1日東京都港区高輪三丁目22番9号ユニバーサルテクノス株 式会社に合併し解散 平成10年 4月 1日登記 平成10年 4月 1日閉鎖

これは登記簿に記録されている閉鎖された事項の全部であることを証明した書
面である。

平成10年 7月 1日
東京法務局港出張所
登記官

寺 田 龍



整理番号 ×268640

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

閉鎖事項全部証明書

4

東京都港区高輪三丁目22番9号
アルゼ株式会社

会社番号 030506

商号	ユニバーサルテクノ株式会社	
	アルゼ株式会社	平成10年 4月 1日登記
本店	東京都港区高輪三丁目22番9号	
公告をする方法	官報に掲載してする。	
会社成立の年月日	昭和54年12月10日	
目的	1. 遊戯機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売 2. 遊技機器の製造及び販売 3. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売 4. 遊戯機械の国内外市場調査並びに技術指導 5. 遊戯機械に関する商標権、特許権及び著作権等の許諾業務 6. 前各号に附帯する一切の業務	
	1. コンピュータ・システムを利用した娯楽用・教育用電子機器の製造、販売及び賃貸 2. 遊戯機器及び遊技機器の試験研究、企画、開発、製造・販売及び輸出入 3. 遊戯機器及び遊技機器の国内外市場調査並びに技術指導 4. ゲーム用機器の試験研究、企画、開発及び経営 5. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発及び製造・販売 6. 音声・映像の収録機器・設備の企画、開発、製造及び販売 7. 楽器及び音響機器の製造、販売及び輸出入 8. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売 9. 金属工作機械の製造・販売 10. 工作機械の加工・組立 11. 機械器具部品の加工・組立 12. 上記各号に関する古物品の販売 13. 特許権、商標権、著作権、著作隣接権、ノウハウ及びその他の工業所有権、知的所有権の取得、利用の開発、使用許諾、譲渡及びこれらの仲介 14. オリジナルグッズの通信販売 15. 上記各号に付帯する一切の事業 平成10年 4月 1日登記	
額面株式1株の金額	金50円	
一単位の株式の数	1000株	

整理番号 マ268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
アルゼ株式会社

会社番号 030506

発行する株式の総数	360万株	
	659万株	
		平成10年 4月 1日登記
発行済株式の総数並びに種類及び数	発行済株式の総数 90万株	
	発行済株式の総数 164万7500株	
		平成10年 4月 1日登記
資本の額	金4500万円	
	金4億6050万円	
		平成10年 4月 1日登記
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。	
役員に関する事項	取締役 岡田和生	平成 8年 5月24日重任
	取締役 岡田知裕	平成 9年 3月26日就任
	取締役 後藤幸一	平成 9年 4月25日就任
	取締役 横塚ヒロ子	平成10年 4月 1日合併による就任
		平成10年 4月 1日登記
	取締役 飯塚克己	平成10年 4月 1日合併による就任
		平成10年 4月 1日登記
	取締役 秦博義	平成10年 4月 1日合併による就任
		平成10年 4月 1日登記

整理番号 7268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

2/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
アルゼ株式会社

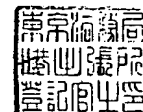
会社番号 030506

	神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号 代表取締役 岡田 和 生	平成 8年 5月24日重任
	東京都品川区東品川二丁目3番15-807号 代表取締役 岡田 和 生	平成10年 3月16日住所 移転
		平成10年 3月18日登記
	監査役 横 塚 ヒ ロ 子	平成 9年 3月26日就任
		平成10年 4月 1日辞任
		平成10年 4月 1日登記
	監査役 横 山 定 石	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	監査役 湖 上 正 隆	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
監査役 江 原 均		平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
吸収合併	東京都港区高輪三丁目22番9号ユニバーサル販売株式会社を合併	平成10年 4月 1日登記
登記記録に関する 事項	平成元年法務省令第15号附則第3項の規定により	平成 9年 9月 4日移記
	平成10年4月1日東京都江東区有明三丁目1番地25に本店移転	平成10年 4月22日登記 平成10年 4月22日閉鎖

これは登記簿に記録されている閉鎖された事項の全部であることを証明した書
面である。

平成10年 7月 1日
東京法務局港出張所
登記官

寺 田 龍



整理番号 マ268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 出願人名義変更届 (一般承継)

<認定情報・付加情報>

【承継人】
【識別番号】 598114343
【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号
【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社
【承継人代理人】 申請人
【識別番号】 100081477
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル
2階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 進
【承継人代理人】 申請人
【識別番号】 100079522
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル
2階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 和子
【提出された物件の記事】
【提出物件名】 閉鎖事項全部証明書 1